

AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

5/95

**AKTUELL
IM TEST**

**ZEPPELIN
KINGPIN**

**ERBEN DER ERDE
FLAMINGO TOURS
SUPER SKIDMARKS**

**DEMNÄCHST
AM AMIGA**

**ALLE ECTS-NEUHEITEN
&
DUNGEON MASTER II**

**WER MALT
AM BESTEN?**

DELUXE PAINT V

VS

**BRILLIANCE 2.0 &
PERSONAL PAINT 6.1**

**DEUTSCHLANDS MEISTGEKAUFTESTES
AMIGA MAGAZIN!**

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 9600,-

hfl 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 5 MAI '95



Letzte Meldung

**+++ COMMODORE
WIRD
VERSTEIGERT! +++**



**MIT HEFT IM HEFT
FÜR MULTIMEDIA!**

KNOW HOW
10 SEITEN
VOLLER TIPS, CHEATS,
PLÄNE, LÖSUNGEN!

ES GEHT WIEDER AUFWÄRTS!

Nein, die Überschrift ist ganz und gar nicht zynisch gemeint – auch wenn das Spieleangebot in diesem Monat einen quantitativen Rekordtiefstand (qualitativ ist allerdings durchaus einiges Interessante dabei, im Gegensatz zur letzten Ausgabe auch wieder ein Hit) erreicht hat. Denn erstens kann es nur dann aufwärts gehen, wenn die Talsohle durchschritten ist; das hat uns ja schon der Kanzler oft genug vorgebetet. Und zweitens könnte die nun wirklich kurz bevorstehende Versteigerung von Commodore dem Amiga wieder ungeahnte Höhenflüge bescheren!

Denn wie Euch Borgi diesmal auf seiner Branchen-Seite flüstert, ist neben Commos rührigem UK-Boß David Pleasance auch die finanzstarke Ladenkette Escom (an deren Spitze immerhin ein ehemaliger Commodore-Mann steht) am Erwerb der Amiga-Linie interessiert. Und wenn erst mal in allen Escom-Läden Amigas gleichberechtigt mit DOSen angeboten würden, käme mit Sicherheit auch der Software-Nachschub schnell wieder in Schwung! Auch von neuen Amiga-Modellen mit erhöhter Taktrate und integriertem CD-ROM ist immer öfter zu hören; bei DID wartet man sogar mit der Veröffentlichung des Vorzeige-Flugis „T.F.X.“ auf die kommenden Wunderkisten. Wir haben am Tag der Entscheidung (die Auktion sollte am 21. April, also deutlich nach dem Redaktionsschluß dieser Ausgabe, in New York über die Bühne gehen) jedenfalls mit aller Kraft die Daumen gedrückt, daß der beste Freund der „Freundin“ den Zuschlag erhalten möge...

Doch auch unsere Messenachlese zur jüngsten ECTS oder ein Blick in die Vorschau auf das nächste Heft vermag zuversichtlich zu stimmen: In nächster Zukunft soll ein ganzer Schwung toller Neuerscheinungen und feiner Umsetzungen auf uns zukommen, für den wir im kommenden Heft gleich wieder zusätzliche Seiten reserviert haben. Und weil auch die vorliegende Ausgabe durchaus ihre Höhepunkte hat, braucht sich im anstehenden Wonnemonat niemand die Wonne verderben zu lassen. In diesem Sinne,

Euer *Michael*

E
D
I
T
O
R
I
A
L





**LONDON LIVE:
ECTS '95**



TOP-NEWS: Wir sind für Euch nach London geflogen, um alle Infos zu Amiga-Neuheiten auf der **EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '95** abzusammeln – und wir sind für Euch in den Kerker gegangen, um erste Eindrücke von **DUNGEON MASTER II**, dem Nachfolger des großen Rolli-Klassikers, zu gewinnen!
Seiten 10 – 13



DUNGEON MASTER II

TOP-SPEED: Wer's rasant mag, sollte mal eine Runde mit dem Spiel des Monats drehen: **SUPER SKIDMARKS!** Und wer's auch beim Sport lieber etwas ruhiger angeht, auf den wartet **KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING**. Rasen & Kegeln auf den
Seiten 16/17 und 18



SUPER SKIDMARKS



**KINGPIN ARCADE
SPORTS BOWLING**

TOP-JOB: Die verrückten Leserfotos der **STICKER-SHOW** muß man gesehen haben! Für die **STREET FIGHTER MOVIE-COMPETITION** mit den heißen Fan-Preisen muß man dagegen etwas Glück haben. Aber zunächst müßt Ihr auf die
Seiten 42 und 44



**DIE SIEGERFOTOS DER
STICKER-SHOW**



STREET FIGHTER MOVIE-COMPETITION

TITELSTORY

TITELSTORY

TITELSTORY

TITELSTORY

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
ECTS London '95	10
Preview:	
Typhoon	12
Dungeon Master II	13
Mailbox	24
Brork-Comic	36
Up & Down	38
PD-Box	40
Preis Ausschreiben:	
Street Fighter	
Movie-Competition	42
Foto-Wettbewerb:	
Sticker-Show – Die Sieger	44
Ruhmeshalle	46
Krieger-Comic	46
Know How	47
Know How Index	57
Joker-Index	58
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	59
Demo Galerie	68
Impressum	70
Klassiker:	
Dragonflight	77
Joker-Comic	78
Joker Galerie	84
Kicker-Cup	86
Radio- und TV-Tips für Freaks	88
Kleinanzeigen	89
Computer-ABC	94
Stromausfall:	
Karma	96
Neues Land	96
Coin Op	98
Joker-Shop	100
Vorschau	102
Inserenten	102
Bezugsquellen	102

Software im Test

Abenteuer

Erben der Erde	30
Bloodnet (Standard-Version)	35

Action

Action Cat	74
Akira auf CD	62

Demos

Indigo	68
Skull's Castle	69
Soulkitchen	69
We Want To Smash U	68

Simulation

Flamingo Tours	20
Zeppelin – Giants of the Sky	72

Sport

All Terrain Racing auf CD	63
Kingpin Arcade Sports	
Bowling	18
Super Skidmarks	16

Strategie

UFO – Enemy Unknown (Standard-Version)	34
---	----

User Club

Brilliance 2.0	82
Deluxe Paint V	80
Personal Paint 6.1	82

Verschiedenes

Arcade-Spiele	98
Brettspiele	96
PD-Games	40

FABELHAFT: Auf die Schlaufüchse unter den Abenteurern wartet diesmal ein schlauer Fuchs als Held – in **ERBEN DER ERDE**, dem tierischsten Grafikadventure jenseits von Disney World! Die Viecherei erstreckt sich auf die

Seiten 30/31



ERBEN DER ERDE

UNGEWÖHNLICH: Wirtschaftssimulationen gibt es ja öfter mal, aber zu einem digitalen Reisebüro bzw. fliegenden Zigarren? Wer originelle Spielthemen liebt, wird auch unsere Tests zu **FLAMINGO TOURS** und **ZEPPELIN** lieben!

Seiten 20/21 und 72/73



FLAMINGO TOURS



ZEPPELIN



MULTIMEDIAL: Keine Feier ohne Meier, keine Ausgabe ohne unseren Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** – diesmal u.a. mit einem tollen Ausblick auf **LOST EDEN** und dem ausführlichen Test zum Software-Emulator **CD-BOOT 1.0!**

Seiten 59 bis 66



LOST EDEN



CD-BOOT 1.0



BETRIEBSGEHEIMNIS

Mit Uran-Schmuggel will auch der Joker-Geheimdienst nichts zu tun haben, aber drei erlegte Zeitungsenten gehen auf unser Konto. Doch vor der Beichte harrt noch eine traurige Pflicht...

BYE, BYE!



So winken wir mit tränenfeuchten Taschentüchern unserer Ninja-Moni hinterher

– das Teufelsweib ist auf ihren Feuerstuhl geklettert, um zukünftig die Polizei mit ihren Karate... äh, Computer-Künsten zu unterstützen! Daher werden wir unser Fräulein Stoschek zwar vermissen, sind aber nicht ganz sicher, ob wir ihr wiederbegegnen wollen. Jedenfalls darf jetzt ein anderer Demo- und Joker Galerie betreuen, während sich Manfred zukünftig um die Fotoauswahl im Heft kümmert. Der Vorteil: Mauni kann sich bei den Schlägen für verwaschene Bilder längst nicht so gut wehren...

PENG, PENG!

Jetzt aber zu den drei dicken Falschmeldungen, die wir zwecks Aprilscherz in der letzten Ausgabe versteckt hatten. Am einfach-

sten war davon wohl der Lesertest zu Battleloads samt unserer wundersam gealterten Wally zu enttarnen, stimmt's? Auf die Finanz-Action von Alien Feed sind dagegen schon ein paar Leute hereingefallen, das Finanzamt Kaufbeuren (der angebliche Vertreter) hat sich bei uns jedenfalls bitter über telefonische Belästigungen beschwert – wir bitten an dieser Stelle höchst offiziell

um Entschuldigung dafür! Tja, und für den genialen, aber nur in unserer Phantasie existierenden Interactive Movie Creator gingen ebenfalls schon Nachfragen zur Bezugsadresse bei uns ein...

Wer bei der „Entenjagd“ den Vogel abgeschossen hat, findet sich jedenfalls in der aktuellen Ruhmeshalle wieder, während wir jetzt wieder mal zur aktuellen Teststatistik umschalten.

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	0
In Ordnung	(61%-70%)	7
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	1
Erste Sahne	(81%-90%)	2
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0

!! Neu !!
in
Sachsen-Anhalt
Halle (Saale)

Grothe's Gameshop
Telefon: (03 45) 66 70 88 Fax: (03 45) 66 70 88
Rennbahnring 34
Halle (Saale)

Spiele für
Amiga
Amiga 1200
PC
CDROM

Hardware & Zubehör

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00 – 18.00 Uhr
Samstag 10.00 – 13.00 Uhr

Golden Rainbow
Bahnhofstr. 11, 01809 Heidenau
Tel./ Fax 0 35 29/51 05 94

Amiga-Games:		
Banshee	AGA	49,-
Bring/Bring	AGA	ab 89,-
Cannon Fodder 2		69,-
Chaos Engine		29,-
Death Mask		69,-
DGeneration		29,-
Guardian	AGA	69,-
Leannings 3	AGA	69,-
Lion King	AGA	59,-
Marvin M. Adv.	AGA	39,-
Pinball Illusions	AGA	69,-
Reunion		69,-
Rise of the Robots		69,-
Skeleton Krew	AGA	69,-
Star Crusader		69,-
Theme Park		65,-
Tower Assault		49,-
Überraschungs-Game		1,-

Anwendersoftware:	
Disk Expander	55,-
Personal Paint 6.1	72,-
Siegfried Copy	59,-

CD32-Games:	
Banshee	39,-
Beneath a Steel Sky	69,-
Bloodnet	69,-
Darkseed	59,-
Fly Harder	49,-
Gunship 2000	49,-
James Pond 3	49,-
Kid Chaos	57,-
Liberation	39,-
Marvin Mary. Adventure	59,-
Pinball Fantasies	49,-
Pinball Illusions	69,-
Rise of the Robots	69,-
Theme Park	69,-
Top Gear 2	57,-

CD-ROM:	
AMOS-PD	42,-
Fresh Fish 8 (2 CDs)	49,-
Berliner Spieleliste	39,-
Grafik CD 1/2	je 29,-
Megahits 1/2/3/4/5	ab 19,-
Ultimedia 1/2	je 29,-

Amiga 1200 HD 540 MB 849,-
Leerdisketten 3,5"-HD 7,99

Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamtkatalog an!

PD-Service ab 1,30 DM
An- & Verkauf gebrauchter Hard- und Software
– Kein Ladenverkauf –
Vorkasse 5,- DM / Nachnahme 9,- DM

Wie Sie es auch drehen und wenden, es ist zweifellos die große Chance im Kampf gegen den Krebs. Die kostenlose Früherkennungsuntersuchung. Einmal im Jahr für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.

Dem Leben zuliebe.
Deutsche Krebshilfe
Spendenkonto bei
allen Banken 909090



MIKRO

UND ES GIBT IHN DOCH

Gemeint ist der „Demo Maniac“, jenes feine Demomaker-Utility, das wir bereits vor einem knappen Jahr vorgestellt hatten und das jetzt endlich im Handel zu haben ist!



Der Vorspann verrät allerdings nur die halbe Wahrheit, denn vorläufig wird das steile Teil bloß in England verkauft. Und wie kann man auch hierzulande die irrsten Grafikdemos ohne irgendwelche Programmierkenntnisse kinderleicht erstellen? Zunächst nur über den Import, da der Vertrieb Kompart sich nicht sicher ist, ob in Deutschland ausreichend Kundeninteresse vorliegt. Um es zu beweisen, könnt Ihr Euch zwecks Bestellung aber auch direkt an die deutsche Zweigstelle des Herstellers Black Legend wenden, man erreicht sie unter der Telefonnummer: 0208/45 01 90

STADT OHNE FEHLER

Die neue Patch-Disk für Maxis' simulativen AGA-Stadtbau mit **Sim City 2000** behebt diverse Mini-Bugs – etwa die mangelnde Zusammenarbeit mit hochauflösenden Multiscan-Monitoren. Zu beziehen ist das gute Stück beim Service des deutschen Vertriebs Bomico, entweder per Modem unter der Mailbox-Nummer 06107/93 02 22 oder mit einem schlichten Telefon unter dem Anschluß 06107/93 01 00



DAS MULTITALENT

Der bisher so stiefmütterlich behandelte PCMCIA-Port des A600/1200 entwickelt sich langsam zum echten Allround-Anschluß: Neuerdings finden sogar SCSI-kompatible Geräte Kontakt!

Hinter der Bezeichnung Squirrel SCSI verbirgt sich Schnittstellen-Hardware im Format einer Scheckkarte, die den problemlosen Anschluß von Syquest-Wechselplatten, Tape-Streamern und anderen SCSI-Geräten erlaubt – in Verbindung mit einem CD-ROM und passender Emulation wird auf AGA-Rechnern nun sogar Software für das CD³² abgezockt!

Wer den Test zu diesem leicht zu installierenden und komplett ausgestatteten Paket im nächsten Heft nicht abwarten will, der wende sich mit 215,- DM in der Tasche an: Amiga Oberland, Tel.: 06173/65 001



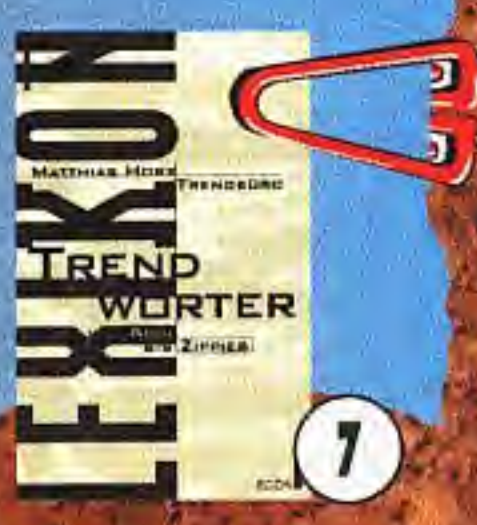
READ ME

Drei neue Schmöcker sind uns dieser Tage in die Redaktion geflattert: eine geniale Compi-Satire und zwei Nachschlagewerke. Der gesamte Blätterwald läßt sich übrigens im regulären Buchhandel abholen.

So richtig zum Ablachen ist Rainer Liesenfelds **Wintendo und Old Typewriter** (Eichborn Verlag, ca. 95 Seiten, 16,80 DM), wo alte Westler die digitale Neuzeit stürmen. Allzu ernst darf man dabei freilich weder den Kurzroman selbst noch die begleitenden SW-Illus oder das Fachwort-Glossar nehmen. Richtig seriös ist dagegen Wilfried Lindos **Cybermania** (Data Becker, ca. 250 Seiten, 39,80 DM), auch wenn es der Autor flapsig als „Handbuch für den Cybernauten“ bezeichnet. Die Lesepra-

xis offenbart nämlich ein informatives und unterhaltsames Lexikon für populäre Fachbegriffe wie Cybersex, Info-Highway oder interaktives Fernsehen. Die beigelegte CD ist allerdings auf DOSen zugeschnitten und daher für Amiganer wertlos.

Noch eine Stichwortsammlung verbirgt sich hinter dem Titel **Trendwörter** (Econ Verlag, ca. 250 Seiten, 34,- DM), der schon alles über den Inhalt verrät: Für aktuelle Modebegriffe wie Generation X, Yiffie oder Crash-Grover fand Matthias Horx hier launig verfaßte Erklärungen, ebenso für bekanntere Begriffe wie Edutainment, Demogroup oder Intro. Falls Ihr also im Trendy-Joker bisher nur die Hälfte begriffen habt...





COMMO UNTER DEM HAMMER



Wenn Ihr diese Ausgabe in Händen haltet, dürfte es schon passiert sein: COMMODORE wurde versteigert – gemeinerweise kurz nach unserem Redaktionsschluß!

Am 21. April findet bzw. fand die Auktion in New York statt, wobei die deutsche Computerladen-Kette ESCOM bereits ein Angebot über 5 Millionen Dollar abgegeben hat – da DAVID PLEASANCE von der englischen COMMODORE-Tochter und die amerikanische Ladenkette CEI ebenfalls mitbieten wollen,

bleibt abzuwarten, wer den Fisch endgültig an Land zieht...

Na, Hauptsache das Tier kommt aus dem Wasser, denn angeblich sollen ab Anfang 96 zwei neue Amiga-Versionen auf den Markt kommen; egal, welche Company nun den Zuschlag erhält. Die Rede ist von einem 33-MHz-Rechner mit CD-ROM sowie einem Modell mit gleicher Ausstattung, aber doppelter Taktschwindigkeit. Und wer das jetzt als bloßen Zweckoptimismus abtut, sollte bedenken, daß D.I.D. sein prinzipiell fertiges „TFX“ nur deshalb zurückhält, um es mit diesen Compis bündeln zu können – dem „Tactical Fighter Experiment“ könnte ein gewöhnlicher 1200er ohne Turbokarte nämlich schon zu langsam sein!

PANIK IM KONSOLENLAND

Das Geschäft mit Konsolen-Soft ist stark rückläufig: Hersteller wie MINDSCAPE oder SONY haben angekündigt, die Produktion neuer Games für Maschinen von NINTENDO und SEGA vorerst einzustellen – während sich Firmen mit Konsolen-Tradition (wie z.B. ACCLAIM) immer stärker im Computer-Sektor engagieren...



CORE DESIGN IM ABSEITS

Die Spieleschmiede CORE DESIGN will sich vom Amiga verabschieden und ihr Augenmerk zukünftig verstärkt auf Umsetzungen von PC-Games für das Mega 32 X von SEGA legen. Tja, hätten die kernigen Designer rechtzeitig das Branchengeflüster gelesen, wäre ihnen dieser kernige Doppelfehler wohl nicht unterlaufen!

BEST OF CHRIS

Soundmagier CHRIS HÜLSBECK, der sich bekanntlich von KAIKO abgenabelt und seine eigene Medienproduktionsfirma aufgebaut hat, arbeitet an einer „Best of...“-CD. Das gute Stück soll die genialsten Musikstücke seiner bisherigen Produktionen beinhalten!



LOTHAR SCHMITT IM SCHAFFENSRAUSCH

Daß der ehemalige Blaubeißer LOTHAR SCHMITT zusammen mit einem Kumpel die neue Zeitschrift MACINTOSH

LIVE herausbringt, wollten wir ja schon – doch damit fühlt sich der Mann offensichtlich noch nicht ausgelastet...

Dieser Tage verlautete nämlich,

daß er zusätzlich in Zusammenarbeit mit JÖRG KÄHLER, dem ehemaligen Pressesprecher von ELECTRONIC ARTS, die Software-Vermarktungsagentur TOPLIST COMMUNICATIONS gegründet hat. Die neue Company bietet Rundum-Service in Sachen Marketing, Public Relations, Beratung, Übersetzung, Präsentationen und Agenturtätigkeit; als potentielle Kunden hat man die Softwarehäuser im Visier.



HARTE BANDAGEN

Das AMTSGERICHT MÜNCHEN will jetzt endgültig mit „Mörtel Kombat II“ aufräumen: ACCLAIMs Prügelspiel wurde jüngst in allen Versionen beschlagnahmt; zuvor ergingen noch Indizierungsbeschlüsse der BPS für Mega Drive und Super Nintendo. Beschlagnahmtes Material darf überhaupt nicht mehr verkauft werden, der Privatbesitz ist jedoch laut telefonischer Auskunft der

BPS-Chefin MONSSEN-ENGBERDING nur in besonderen Fällen strafbar – und mit Kinderpornographie fällt die Digi-Kloppelei ja gottlob nicht in eine Schublade...



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW LONDON '95

Daß mit dem Umzug der Frühjahrs-ECTS in die Grand Hall des Olympia-Messegeländes etwas frischer Wind durch die zuletzt recht dröge Spieleszene wirbeln würde, hatten wohl nicht bloß die Veranstalter gehofft – doch es kam anders...

Viele Hersteller zogen angesichts der horrenden Standmieten in Suiten nahegelegender Hotels um, und hier wie dort gab es überwiegend fortgeschrittene Versionen bereits seit längerem angekündigter Software zu sehen. Neuheiten wurden zwar auch geboten, doch angesichts der nach wie vor ungeklärten Commo-Lage eher selten in Amigavision. Aber falls es Euch tröstet: Für die Konsolen sah die Lage noch viel trostloser aus!

21ST CENTURY

Kein Tilt am Amiga: Nach dem riesigen Erfolg von „Pinball Illusions“ rollen demnächst die flippigen AGA-Silberkugeln von **PINBALL MANIA**!

ADVENTURESOF

Das irrwitzige Fortsetzungs-Adventure **SIMON THE SORCERER 2** steht bereits in den Startlöchern; ab Juni wird in AGA-Vision, später dann auch auf Normal-Amigas gezaubert.

ANCO

Fortsetzung folgt: Der kopflastige „Kick Off“-Ableger **PLAYER MANAGER 2** kommt in wenigen Wochen.

ASCON

Ob der „Patrizier“-Nachfolger **ELISABETH I** vom PC umgesetzt wird, ist noch ungewiß – daß der PS-Manager **POLE-POSITION: FORMEL 1 TEAMCHEF** anrollt, steht dagegen bereits fest.

AUDIOGENIC

Die Briten hatten die Soccer-Sim **SUPER LEAGUE MANAGER** und eine vielversprechende AGA-Version ihres betagten Schwere-Dramas **EXILE** im Gepäck.

BLACK LEGEND

Hier gab es Amiga-Soft satt: Mit der Draufsicht-Raserei **TURBO TRAX** (Abonnenten sind schneller...) ist bereits in wenigen Tagen zu rechnen, bald darauf mit dem Stratego-Soccer **DER TRAINER 2**, den rasanten Formel-1-Polygonen aus **LEADING LAP** sowie dem Iso-Rolli **SEELENTURM**. Die Action-Kicker von **FUSSBALL TOTAL**

INDOORS, die Schachspieler aus **CHESSTHROUGH THE AGES** und ein vorläufig noch unbetitelter „Duum“-Klon liegen noch in fernerer Zukunft, und was sich hinter dem Titel **BEHIND THE IRON GATE** verbirgt, wußten die Legendären selbst nicht so genau...

DOMARK

Und noch mal Fußball, nämlich mit dem **CHAMPIONSHIP MANAGER II**. Weiterhin angekündigt ist das Formel-1-Update **F1 WORLD CHAMPIONSHIP**.

ELECTRONIC ARTS

...hatte außer dem allseits bekannten Bullfrog-Titel **BIOSPHERE** nichts anzupreisen.

EMPIRE

Hier startet der Arcade-Flugi **COALA** ab Juli exklusiv auf AGA-Amigas durch, bald darauf hebt der Action-Heli **ZEEWOLF 2** ab.

FLAIR

Außer Konvertierungen („Whizz“ für A500/CD², „Soccer Superstars“ auf CD) versprach man uns für die nächsten Wochen die wenig überzeugende Draufsicht-Raserei **RALLY CHAMPIONSHIPS**.

GAMETEK

Die kürzlich im Preview abgehandelten **BALDIES** und die putzigen Prügelknauben aus **PAWS OF FURY** nähern sich der Fertigstellung; dazu dürfen Raumpiloten ab Juni mit **STAR CRUSADER** feindlichen 3D-Aliens einheizen. Etwa zeitgleich soll dann auch die „elitäre“ Fortsetzung **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS** in den AGA-Orbit starten.

GRANDSLAM

Für unsereins interessanter als **INTERNATIONAL TEST SERIES CRICKET** dürften der bunte Plattformheld **RUFFIAN** und der aufgemotzte CD-Golfschläger **NICK FALDO GOLF DELUXE-EDITION** werden. Am Rollenspiel **7TH SWORD OF MENDOR** wird ebenfalls noch gestrickt, und das schon seit Jahren!



Vier frische
Tische:
Pinball
Mania

Zauberhaft wie immer:
Simon the Sorcerer 2

Des Oldies neue AGA-Kleider:
Exile

INTERPLAY

Diese Ausgabe im Preview, nächstes Heft dann hoffentlich endlich virtuelle Realität: **DUNGEON MASTER II**.

IMPRESSIONS

Die Impressionisten hatten den nahezu fertigen **ULTIMATE SOCCER MANAGER** dabei, dazu das futuristische Panzer-Strategical **FRONT LINES** und den mittelalterlichen **HIGH SEAS TRADER** – der ausschließlich in AGA-Häfen anlegen wird.

KINGSOFT/IKARION

Erstmals führte das deutsche Königshaus seine Software auf britischem Boden an einem eigenen Stand vor. Sprich, den seit Ewigkeiten angekündigten Fußballmanager **HATTRICK!**, den kuriosen Verlags-Simulator **MAD NEWS** sowie den bereits in dieser Ausgabe getesteten Heißluft-Flugi **ZEPPELIN**.

KRISALIS

Abenteurer, aufgehört, bald schon wird das Fantasy-Actionadventure **LEGENDS** erscheinen.

MAX DESIGN

Hier wurde Neos SF-Rolli **WHALE'S VOYAGE 2** vorgeführt – das Teil sieht gut aus, aber noch nicht besser als im Preview der letzten Ausgabe.

MICROPROSE

Nächsten Monat ist es soweit, Sid Meiers „Civilization“-Nachfolger **COLONIZATION** kommt für den Amiga – gefolgt vom Plattform-Gespent **BOOO!**.

MILLENNIUM

Hier konnte man eine fixfertige CD-Version des „Diggers“-Nachfolgers **EXTRACTORS** antesten; die Prügelei **MASTER AXE** hingegen läßt noch etwas auf sich warten.

MINDSCAPE

Erneut wurde das baldige Erscheinen der Schiller-Raserei **MEGARACE** beschworen, während man Bullfrogs **SYNDICATE** bereits für das CD³² in der Tasche hatte. In den kommenden Wochen soll dann auch endlich der 3D-Flugi **EVASIVE ACTION** am Amiga abheben, darüber hinaus werden demnächst die knuddeligen Siedler-Ableger **TINY TROOPS** über den Screen wuseln.

MIRAGE

Ab Oktober verhaufen sich die Robbis von **RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION**, etwas später werden mit **THE ADRENALINE FACTOR** Iso-Plattformen bekriegt.

OCEAN

Kaum zu glauben, aber (hoffentlich) wahr: Noch diesen Monat soll der Futuro-Flieger **T.F.X.** endlich am 1200er abheben!

PSYGNOSIS

Außer einer CD-Version von **BENEFACITOR** und der A500-Fassung von **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS** hatte das einst so rührige Softwarehaus wenig vorzuweisen.

TEAM 17

Bei den neuerdings mit Ocean verbandelten Männern um Martyn Brown gefiel das AGA-Demo von **ALIEN BREED 3D** durch flüssig scrollende Texture-Labyrinth. Eine witzige, enorm spielbare Mischung aus „Lemmings“ und dem Action-Strategical „Tanks“ verspricht dagegen **WORMS** zu werden, und auch bei dem Actionadventure **SPERIS LEGACY** steht die Spielbarkeit ganz im Vordergrund.

U.S. GOLD

Die Goldmänner stellten eine überzeugende Konvertierung von **SUPER STREET FIGHTER II** sowie am CD³² **WORLD CUP GOLF** vor, außerdem hatte man die Amiga-Fassung des Vertikalshooters **RAIDEN** in der Hinterhand.

VIRGIN

Zum genialen Saurier-Epos **LOST EDEN** wartet ein ausführliches Preview im CD-Sonderteil, dazu gab es hier das entzückende **SENSIBLE GOLF** zu sehen.

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Die frischgebackenen Besitzer der renommierten Softwareschmiede Renegade führten ausgiebig Amiga-Zockware vor: Da wurden isometrische Action-Plattformen vom **VIROCOP** befriedet, man konnte am Splitscreen **CHAOS ENGINE 2** probierspielen, Abenteuer mit dem fast vollendeten **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN** erleben, die aufgemotzte Schillerversion des Futuro-Soccers **SPEEDBALL 2** anzocken und schließlich erste Bilder zum Echtzeit-Strategical **Z** erhaschen. (rl)



Am Himmel ist der Bär los: Coala



Rauft sich durch: Ruffian



Handel auf hoher See: High Seas Trader



Und es kommt doch: Colonization

Rise of the Robots 2

Wie Zelda, nur anders: Speris Legacy

TYPHOON



Reinrassige Action-Scroller scheinen seit „Apydia“ oder „Disposable Hero“ ausgestorben zu sein. Das ließ die Artenschützer Bernhard Braun und Guido Kehrle nicht ruhen – liebevoll züchten sie Amiga-Nachwuchs heran!



Die beiden Ulmer (zu Beginn war noch Thomas Schmidt mit an Bord, derweil mußte er jedoch aus Zeitgründen das Handtuch werfen) arbeiten seit knapp drei Jahren an ihrem digitalen Traum: Typhoon soll ein Vertikal-scroller im Stil des Klassikers „Battle Squadron“ werden und selbst solchen Automaten Vorbildern wie „Raiden“ oder „Truxton“ in keinsten Weise nachstehen. Mittlerweile ist der Traum zu programmierter Realität geworden, denn was uns das dynamische Duo anlässlich eines Besuches in der Redaktion vorführen konnte, überließ so manche Kinnlade unkontrolliert der Schwerkraft – bereits die Demoversion des neuen Ballerknallers stellte alles bislang am Amiga Gesehene locker in den Schatten!

Wir konnten es selbst kaum glauben, aber es gelang den Jungs doch tatsächlich, bis zu 100 animierte Objekte gleichzeitig über den Screen eines Standard-500ers zu jagen. Und das,

ohne daß die Sprites winzig oder farblos wären, flackern würden oder sonstige Unarten zeigten. Ja, der vom Spieler gelenkte Raumgleiter jagt durch detailliert ausgearbeitete High-Tech- und Organo-Szenarien, die auch und gerade dann noch schnell und supersoft von oben nach unten bzw. ein wenig seitwärts scrollen, wenn 20 Gegner auf einmal den Bildschirm stürmen oder ein Schwergewicht von Schlußmonster nahezu das gesamte Sichtfeld mit Zielsuchprojektilen verdunkelt. Und dabei läuft das Game stets in augenschonenden 50 Hz Bildwiederholfrequenz...

Weil die Programmautoren aber wissen, daß viele Sprites allein noch kein gutes Spiel machen, haben sie einen Großteil der Entwicklungszeit in einen feinen Leveleditor investiert. Das Resultat dieser Bemühungen soll ein durchaus herausforderndes, aber immer faires und äußerst abwechslungsreiches Gameplay sein, das durch jede Menge Sound-FX und flotte Begleitmusik den finalen Kick liefert. Auch das Waffensystem vermag Action-Herzen ein paar Takte schneller pochen zu lassen, bietet doch gleich die Anfangswumme viel Durchschlagskraft – die durch Aufsammeln entsprechender Icons noch vom Mehrwegeschuß über jede Menge Bomben oder Raketen bis hin zum bildschirmfüllenden Superlaser gesteigert werden kann.

So schön das alles klingt, das Erscheinen von Typhoon (ist übrigens nur der Arbeitstitel) ist mangels Publisher noch keineswegs gesichert. Doch wollen wir alles in unserer Macht Stehende tun, damit dieses vielversprechende Programm auf den Markt kommen kann: Interessierte Softwarehäuser mögen sich einfach an uns wenden, wir leiten entsprechende Angebote mit dem größten Vergnügen weiter! (rl)



Dungeon Master II

Der Vorgänger gilt als Wegbereiter einer ganzen Rolli-Generation, trotzdem hat der Nachfolger den Weg in die Shops bislang nicht gefunden – seit vielen Jahren angekündigt, klopft er nun endlich an die Kerkertür!

Die originalen FTL-Verliese haben ja bereits sechs Jahre auf dem Buckel, seither mußten sich die Fans mit der Datadisk „Chaos Strikes Back“ begnügen. Dabei war Dungeon Master II: The Legend of Skulldeep schon fast fertig, als Interplay 1993 den Vertrieb übernehmen wollte! Bloß waren 16 Farben halt schon damals nicht mehr zeitgemäß, und so mußten die Grafiker noch mal ran. Wieder zwei Jahre später und um 240 Farbtönen reicher, wollen die Perfektionisten von FTL (was „Faster Than Light“ bedeutet, auch wenn gerade bei dieser Company von Lichtgeschwindigkeit kaum die Rede sein kann) nun bald ein Rollenspiel vorlegen, das in Sachen Gameplay alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt...

Zunächst einmal wird das Spiel zwar in einer Höhle starten, doch überwiegend in einer Oberwelt samt erforschbaren Türmen handeln. Dabei wird sich das Helden-Quartett zwar nach wie vor nur Schritt für Schritt vorankämpfen können, doch waren flotter Scrolling und Optik-Effekte von jeher nicht im Sinne der Erfinder – sie setzen voll auf ausgefuchste Rätsel. So wird es am hiesigen Abenteuer-spielplatz Tag- und Nachtwechsel, unterschiedliche Witterungen und vor allem viele Gesprächspartner geben, darunter etliche nette wie etwa die örtlichen Krämer. Zu den weniger netten Erscheinungen gehören die Monster, welche seit dem Vorgänger tüchtig dazugelernt haben: Die Biester ziehen sich jetzt auch mal zurück oder holen gar Verstärkung!

Um in die Sphären des Oberschurken Dragoth vorzudringen, wird man wie gewohnt allerlei Waffen und Rüstungen für das nach wie vor etwas knapp bemessene Inventory finden und neuerdings auch an einer gewaltigen Maschine schrauben müssen. Zur Vertei-

gung gibt's neue Spell-Kombinationen für das bewährt geniale Magiesystem, zur besseren Übersicht ein ausbaubares Automapping, das im kräftezehrenden Idealfall sogar sämtliche Geheimgänge anzeigt.

Ganz neu hinzugekommen sind Dronen, die selbständig das Gelände erkunden und in einer Variante auch von ganz allein auf die Gegner losgehen. Doch auch der Feind verfügt über derartige Mittel und kann so manchen Hinterhalt legen, damit die Party wie eh und je in Echtzeit um ihr Leben kämpfen bzw. rennen muß. Kurzum, der Schwierigkeitsgrad soll zwischen dem relativ einfachen Original und der hammerharten Zusatzdisk liegen.

Tja, 250.000 allein in Europa verkaufte Exemplare des Ur-Kerkermeisters sprechen eigentlich für sich, wenn es um Qualitätsbestimmung geht – wenn es um die Bestimmung des Erschei-

nungstermins geht, halten wir uns aber lieber noch etwas zurück, auch wenn man uns eine Testversion zur nächsten Ausgabe fest versprochen hat. (mm)



SUPER SKIDMARKS

Mit dem Vorgänger dieser Iso-Raserei hat Acid Software Anfang 1994 mächtig viel Staub aufgewirbelt, jetzt fährt endlich der zweite Pistenfeger vor – und der Konkurrenz ganz locker davon!

Das in Blitz Basic programmierte „Skidmarks“ kam bei Euch ja bestens an, immerhin habt Ihr es bei der jüngsten Wahl zum Spiel des Jahres prompt zum Vizemeister im Sport-Genre gekürt. Inzwischen war das Vorgängermodell knapp anderthalb Jahre in der Box; wartet hier gar ein ganz neues Spiel?

Nun, das nicht gerade, denn wer das Original kennt, wird auch mit der Super-Variante im Tank auf Anhieb gekonnt durch die Kurven schlittern, um seine Spuren im Asphalt zu hinterlassen. Und das ist auch ganz gut so, denn an Steuerung, Geschwindigkeit und Scrolling gab es ohnehin nie etwas zu mäkeln. Bei gewohnter Qualität wurde also die Quantität getunt: Ab sofort dürfen sich bis zu vier Piloten um einen Amiga scharen, um gleichzeitig per Tastatur und Stick um den Sieg zu kämpfen. Vor qualvoller Enge brauchen sich zumindest die Mechaniker unter Euch dabei nicht zu fürchten, denn die Anleitung stellt eine ausführliche Beschreibung samt Schaltplan zum Bau eines Adapters zur Verfügung, der dann am Parallelport angeschlossen wird und die Verwendung von vier Joysticks ermöglicht!

Neben diesem Service findet man neuerdings auch sieben Schwierigkeitsgrade (also drei mehr als gehabt), und der Fuhrpark wurde auf nunmehr acht Boliden verdoppelt. Doch was heißt hier eigentlich Boliden: Neben Mini, Käfer und Formel-1-Racer drehen jetzt skurrilerweise sogar Kühe auf Rädern ihre zwei bis zwanzig Runden pro Rennen. Und wer das Programm „Imagine 2“ besitzt, kann zudem ein gerendertes Traumaauto der Marke Eigenbau vom Band rollen lassen; alle für die Übernahme in Super Skidmarks nötigen Infos und das Projekt-File liegen bereits vor.

Das maximale Kontingent von acht (je vier vom Rechner bzw. von Spielern gesteuerten) Startern, vielleicht gar noch mit acht verschiedenen Typen unterm Hintern, brettet allerdings nur auf AGA-Rechnern mit genügend RAM über den Screen, während die zwölf altbekannten und zwölf neuen Strecken sich prinzipiell auf allen „Freundinnen“ im oder gegen den Uhrzeigersinn befahren lassen.

Was die Wahl der Waffen betrifft, können sich hartgesottene Fahrer neben den regulären Match-Races auch an acht Championships versuchen – angesichts der hier wahrhaft enormen Anforderungen an Mensch und Maschine werden dabei aber wirklich nur die Besten in fünf Versuchen aus sechs Rennen als Sieger hervorgehen. Oder was haltet Ihr davon, die Kisten mal mit einem Wohnwagen im Schlepptau durch die Gegend kacheln zu lassen? Für diese „Holländer Rally“ (um die Pole Position am Campingplatz?) meldet sich wegen der verdoppelten Sprites zwar stets nur die halbe Teilnehmerzahl, und bei Speichermangel hängt lediglich der eigene Fahrzeugtyp am Heck, aber originell ist die Idee ja wohl allemal!

Okay, grafisch sind die Kurse immer noch keine Offenbarung, aber zumindest mangelt es nicht an Abwechslung. So geht es flott scrollend über Asphalt, Sand und Erde, wobei die niedlichen Miniaturlandschaften mit netten Details nur so gespickt sind. Das Streckendesign reicht von der popeligen Acht für Anfänger bis hin zum kurven- und kreuzungsüberladenen Chaos für Pfadfinder mit ungetrübtem Orientierungssinn – Besitzer eines AGA-Amigas kommen auch in den Genuß der Hires-Variante, wo die gesteigerte

Übersicht jedoch mit arg winzigen Autos erkaufte wird. Zusätzlich zum zweigeteilten Bildschirm gibt es nun auch einen Triple-Splitscreen, bei dem die Übersicht aber wiederum etwas leidet. Wer dagegen am Vollbildschirm den Anschluß an seine Mitspieler verliert, wird à la „All Terrain Racing“ kurzerhand hinterhergesetzt und dafür nach Überfahren der Ziellinie mit Punktabzug bestraft.

Was den Sound betrifft, kreischen die fetzigen Metal-Klänge mit ihren Gitarrenriffs geradezu nach dem Anschluß an die Stereoanlage; dazu kommen das übliche Motorengerummel und Reifenquietschen, wobei die Samples auf Wunsch auch durch eigene ersetzt werden können. Nicht ganz so praktisch ist der Umstand, daß das Hauptprogramm und die beiden Car-Disks sich auf Festplatte bannen lassen, während von den vier kopiergeschützten Disketten mit den Strecken nachgeladen wird. Das ist aber halb so wild, weil sich die Wartezeiten in Grenzen halten und die Ladeprozedur von einer Partie „Pong“ verfließt wird. Außerdem erhalten registrierte User demnächst sowieso ein kleines Hilfsprogramm, mit dem sich auch die Kurse installieren lassen. Geplant ist weiterhin das Magazin „Skidmarks Racer“, in dessen erster Ausgabe Wettbewerbe für das Designen neuer Autos und Landschaften gestartet werden. Fazit: Auch wenn dieser Spielspaß-Ferrari seine maximale Leistung nur an AGA-Motoren abgibt, sorgen doch gerade die vielen neuen Features in Verbindung mit den packenden Mehrspieler-Optionen (darunter auch eine für Modem-Racer) für Gaudi ohne Ende. Und weil Super Skidmarks somit auch auf Standard-Amigas der Konkurrenz den Auspuff zeigt, schwenken wir hier die Hit-Flagge! (st)



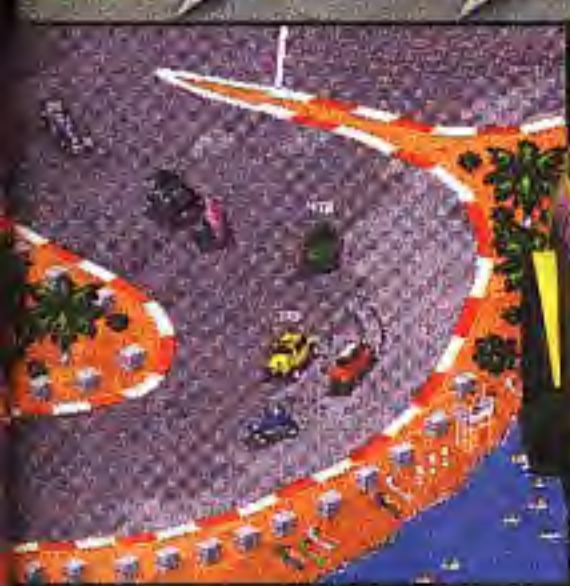
Mini-Cars, aber Maxi-Übersicht: Hires auf AGA-Rechnern

Die fliegenden
Holländer



Wir fahren um den See, juchhe!

Essen auf Rädern: das Rinder-
rennen



Im Kreisverkehr fällt's Bremsen schwer

Spurt am Strand



Der rasende Doppelpack

Spaß hoch drei am Triple-Splitcreen



SUPER SKIDMARKS

(ACID SOFTWARE)

ISO-RASEREI

85%

„RUDEL-RACING“



GRAFIK	64%
ANIMATION	72%
MUSIK	82%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	87%

VARIABLE: 7 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	7 JA
HD-INSTALLATION	TEILWEISE
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Alle zehnet!

KINGPIN

ARCADE SPORTS BOWLING

Auch ein 500er-Rücken kann entzücken



Die Kugel rollt, die Kegel zittern, der Sieg ist schon zu wittern!



„Strike!“ Wer schon immer mal Al Bundys Siegeschrei vor dem Monitor ausstoßen wollte, liegt hier richtig – schließlich gab es seit dem alten „10th Frame“ kein brauchbares Digi-Bowling mehr.

Wer findet den kleinen AGAschied?



Na also: Strike!



Mit Kneipensport haben die Jungs von Team 17 ja bereits bei ihrem „Arcade Pool“ Erfahrungen gesammelt, hier laden sie bis zu sechs menschliche Kugelwerfer in maximal drei Teams auf die Bowlingbahn ein – wer nicht so viele Freunde hat, läßt sich vom Computer aushelfen.

Für die CPU-Kegler gibt es neun verschiedene Schwierigkeitsgrade, zudem kann man allen Balljongleuren Handicaps vorgeben. In weiteren Menüs werden für jeden Teilnehmer Geschlecht, Hemdfarbe, Wurfhand und natürlich der Name ausgesucht; die eigentliche Action gestaltet sich demgegenüber vergleichsweise simpel: Per Joystick wählt man eine von fünf unterschiedlich schweren Kugeln, richtet seinen Digi-Sportler aus und bestimmt die eingesetzte Kraft mit Hilfe eines Balkens. Dann wird der Wurfwinkel durch ein bewegtes Dreieck festgelegt und die Kugel via Feuerknopf auf die Reise geschickt. Doch halt, wo bleibt der Effekt? Keine Sorge, den bestimmt man durch Drücken des Sticks in die entsprechende Richtung während des Wurfs. Und wenn man dann auch noch Neigung und Oberflächenbeschaffenheit der Bahn richtig berücksichtigt hat, sollten die Pins eigentlich wie gewünscht purzeln...

Jeder Durchgang besteht aus zehn „Frames“, in denen die zehn Kegel jeweils mit maximal zwei Würfen so weit wie möglich

abgeräumt werden sollen. Falls es komplett gelingt, gibt es Extrapunkte; erst recht, wenn man's mit einem einzigen Wurf schafft: Strike! Im Übungsmodus ist nur ein Heimsporler zugelassen, dasselbe gilt für die Spielvariante „Arcade Spares Challenge“: Hier sollen zufällig vorgegebene Muster mit höchstens drei Versuchen abgeräumt werden. Ansonsten lassen sich individuelle Spielerpersönlichkeiten abspeichern, ebenso die Highscore-Listen für den Standard- und den Arcade-Modus.

So nett das alles ist, so trist sieht es aus – die sparsame Optik der Bahn und die allenfalls durchschnittlichen Animationen sorgen nicht gerade für überschäumende Stimmung. Noch dazu muß man die Unterschiede der (immerhin mit auf ein und derselben Disk befindlichen) AGA-Version mit der Lupe suchen. Musikfreunde gehen zudem völlig leer aus, dafür sind die FX hörenswert: Gesampelte Sounds begleiten den Lauf der Kugel, räumt man alle Kegel ab oder schafft gar einen Strike, erklingt auch Applaus. Und sollte mal ein besonders schwieriger Wurf gelingen, kann man sich diesen unter dem fröhlichen Gejohle der Zuschauer noch mal in Zeitlupe zu Gemüte führen. Abschließend sollte noch gesagt werden, daß diese (vor allem via Joypad) total unkompliziert zu steuernde Sportsim erst in

der Gruppe Freude macht – aber ihr Preis ist heiß, und allein ist auf einer echten Bowlingbahn ja auch nicht unbedingt der Bär los... (mash)

KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING (TEAM 17)

SPORT-SIMULATION



62%

STANDARD



63%

AGA

„GESELLIG“

59% GRAFIK 60%

52% ANIMATION 53%

67% SOUND-FX 69%

77% HANDHABUNG 77%

64% DAUERSPASS 64%

VARIABEL

PREIS DM 39,-

SPEICHERBEDARF 1 MB/2 MB

DISKS/ZWEITFLOPPY 1 NEIN

HD-INSTALLATION JA

SPEICHERBAR HIGHSCORES/SPIELER

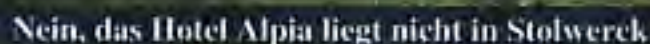
DEUTSCH ANLEITUNG

Entwicklungshilfe - Emmanuel Henne
der TRAVEL-MANAGER

Ausgestattet mit der anfangs obligatorisch schmalen Brieftasche, sollen bis zu vier Spieler

ein Reiseimperium aus dem Datenspeicher stampfen. Dazu steht erst mal der Erwerb eines Kleinbusses auf dem Programm, den man vor dem frisch gemieteten Laden parkt, um potentielle Kunden in deren wohlverdienten Urlaub zu karren. Nun klärt ein Blick auf die letztjährige Reisetatistik den Veranstalter zwar darüber auf, daß die Deutschen ihre schönsten Wochen des Jahres vermutlich wie-

Sobald die Arbeit getan ist, geht's an die monatliche Auswertung, wobei die Auslastung des Busses, der Betten etc. errechnet wird, was letztlich zur Endsumme und dem aktuellen Kontostand führt. In



Der Deutschen liebste Reiseziele

diesem Sinne macht man nun immer weiter, wobei das Angebot nach und nach um Städte- und Fernreisen etc. ergänzt wird. Später wollen dann natürlich auch Flugzeuge gechartert und tunlichst neue Büros übers ganze Land verstreut werden. Wer das Risiko liebt, darf freilich auch luxuriöse Kreuzfahrten durch die Karibik oder das Nordmeer offerieren, welche aber teuer und daher nur für etwa ein Prozent der Kundschaft attraktiv sind. Der ganze Aufwand dient nun nicht allein dem Zweck, möglichst viel Kohle zu scheffeln, nein, es müssen auch Postkarten zufriedener Kunden gesammelt werden. Derlei Grüße symbolisieren eine bestimmte prozentuale Auslastung eines Urlaubsgebietes, was je nach Schwierigkeitsgrad variiert – auf den beiden höchsten Stufen sind zudem die saisonalen Schwankungen des Reise markts zu berücksichtigen. Solisten sollten weiterhin berücksichtigen, daß hier keine „echten“ Computergegner mitmischen, aber immerhin darf auch der Reiseleiter mal Kurzurlaub machen: Es können jederzeit bis zu fünf Spielstände angelegt werden.

Rein optisch zeigt sich das Game von ei-



Wer richtig cool ist, wählt die Nordroute

ner recht bunten Seite, was böse Zungen aber auch als verwirrend interpretieren können. Vor allem das Hauptmenü erinnert unwillkürlich an eine Fotocollage, wenngleich hier nette, nur leider arg winzige und völlig unanime Digibildchen für Urlaubsstimmung sorgen. Auf Sound muß man in diesem Reisebüro leider gänzlich verzichten, lediglich (übrigens durchaus flotte) Titelmusik ist vorhanden. Die Steuerung ist grundsolide, warum allerdings die Zahleneingaben nicht auch über die Tastatur zu erledigen sind, bleibt schleierhaft. Grundsolide, wenn nicht sogar hausbacken ist aber auch das Gameplay: Werbung schalten, Saisongebiete abchecken und Bettenkapazitäten organisieren sind nun mal nicht gerade die span-

nenndsten Angelegenheiten, zumal Belohnungen für die Mühe komplett ausbleiben. Und so verkommt Flamingo Tours halt relativ bald zur Klick-Routine... Tja, bei Kaiko wäre man gut beraten gewesen, sich ein Beispiel an Vorbildern wie „Pizza Connection“ oder „Blind!“ und die Sache nicht ganz so hieremst zu nehmen. Denn wo andernorts inzwischen ein wahres Gag-Feuerwerk zum Genre-Standard gehört, da vermögen die hier



stets in gleicher Reihenfolge auftauchenden Zeitungsmeldungen („Spielberg züchtet T-Rex“) und solche öden Zufalls-Ereignisse wie Streiks kaum Abwechslung in den Arbeitsalltag zu bringen. Was bleibt, ist eine eher biedere Wirtschaftssimulation, die immerhin durch Übersichtlichkeit besticht und sich nicht in irrelevanten Details verliert – nach einer gewissen Einarbeitungszeit haben die Spieler wirklich in jeder Situation Zugriff auf alle wichtigen Daten und Fakten. Doch ob das genügt, um Leute mit Fernweh vor den Monitor zu bannen? (mic)



Werbung schürt das Fernweh



Der erste Bus ist noch ein Muß!

FLAMINGO TOURS (KAIKO)

WIRTSCHAFTSSIMULATION

64%
„TROCKEN“



GRAFIK	59%
ANIMATION	-
MUSIK	64%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	65%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS **DM 89,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	5 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

MAILBOX



Ein Blick aus dem sonnendurchfluteten Bürofenster ruft immer diesen TV-Spot ins Gedächtnis: „Weißt du noch, im letzten Jahr? Weißt du, noch?! So schmeckt der Sooommer!“ Ein Blick auf den arbeitsintensiven Briefberg, und man möchte den Langnasen das Maul mit ihrem eigenen Eis stopfen...

Leserbriefe

APRIL, APRIL!

Ihr hattet drei Aprilscherze im letzten Heft? Kein Problem: Der erste ist gleich das Cover – auf die Sache mit dem „meistgekauften Amiga Magazin“ ist bloß die Tante an der Kasse reingefallen! Der zweite Veräppler war auch leicht (natürlich die Vorschau), während Nummer drei sich als echt harte Nuß herausstellte! Aber dann kam ich doch drauf, daß es der fehlende „UFO“-Test für den 500er sein muß, den Ihr einfach unterschlagen habt...

Andererseits hatte Wally Schmitz mit ihrem Lesertest völlig recht: Ihr seid einfach nicht fähig, ein Spiel über unsere geliebten Haustiere objektiv zu bewerten! Als Theo W. Fanclub-Vorstandsvorsitzender habe ich mir übrigens sofort auch „Alien Feed“ beim zuständigen Finanzamt bestellt, aber noch keine Antwort erhalten. Und das, obwohl das 20seitige Formular korrekt ausgefüllt war! Na ja, vielleicht hätte ich doch nicht gleich das Geld beilegen sollen? Und jetzt zum wichtigsten Punkt: Ich verlange Schadenersatz! Nach Eurem Test vom „Interactive Movie Creator“ habe ich mir natürlich sofort (unter schwierigsten und teuersten Umständen!) einen A4000 mit 16 MB RAM und 1 Gig HD gekauft – anschließend mußte ich feststellen, daß Industrial Lies &

Magic derweil pleite ist und Salt Fake City einem Unfall im örtlichen Atommeiler zum Opfer fiel. Was soll ich nun mit meiner Highend-Ausrüstung? Ich verlange also, daß Ihr mir umgehend 34.798,- DM schickt oder wenigstens die Zinsen für meinen Kredit zahlt: 38 Prozent per anno, da mir leider nur der Wucherer von nebenan was leihen wollte.

Nach soviel Ernst nun zu etwas Spaßigem. Ich finde nämlich, daß man das Problem „Mörtel Kombat“ nicht durch Indizierung bzw. Beschlagnahme lösen kann. Und zwar deshalb, weil das Spiel gar nicht das Problem ist! Wer tiefer gräbt, stößt schnell auf einen ganzen Haufen unauflösbar miteinander verketteter Verhältnisse: Warum werden Kids nur in eine Clique aufgenommen, wenn sie bestimmte Klamotten anhaben? Wo sind Freizeiteinrichtungen, die ihnen wirklich etwas bieten? Welche Eltern geben ihren Kindern denn noch Rückhalt und vermitteln ihnen ein gesundes Weltbild? Ich meine, man kann Gewalt genausowenig aus seinem Leben ausschließen wie die Grippe – man kann aber lernen, mit ihr umzugehen, sie als das zu sehen, was sie ist (nämlich eine destruktive Kraft), und ihre Wirkung einzuschätzen (Gewalt neigt dazu, Gegengewalt zu erzeugen). Für Kinder mit einem gesunden Blick für die Realität ist die Entscheidung zwi-

sehen Knuddelgame und Prügelarie dann nur noch eine Frage des Geschmacks, nicht aber des „Geeignetseins“. Übrigens: Wußtet Ihr schon, daß es eine Pflanze namens „Dieffenbachie“ gibt? schließt Thomas Linke aus Ebersbach.

Mit „UFO“ hast Du schon mal komplett daneben gelangt, denn der Test zur 500er-Version findet sich in diesem Heft. Deine übrigen „Scherzartikel“ nehmen wir kommentarlos zur Kenntnis, nur mit der Kostenrückerstattung haben wir so unsere Probleme: Der Wucherer von nebenan war nämlich Michael selbst – Brork ist bereits auf Inkasso-Tour nach Ebersbach aufgebrochen! Jetzt wird sich ja zeigen, wie gut Du in der Praxis mit Deiner (übrigens wirklich) schönen Theorie über destruktive Kräfte klarkommst.

P.S.: Tiefenbach ist in Wahrheit eine Pflanze, die nur so ähnlich heißt? Tja, und Brork kann in Wahrheit auch gar nicht richtig mit seiner GEWALTigen Keule umgehen...



1) Bis Seite 47 war das Aprilheft ja (wie immer) okay, dann aber die Demo-Galerie: Hier wurden nur Demos für AGA-Rechner gezeigt, genau wie im März-Joker! Was habe ich als 500er-User davon?

2) Seite 50: Seitenhiebe, was soll denn das sein? Hätte ich Lust zum Lesen, würde ich mir ein Buch kaufen! Im AJ sollen Spiele getestet werden!!!

3) Dann zehn Seiten CD-Joker: Mensch, Mensch, Mensch! Ist der AJ ein 500er-Magazin oder nicht? Also weg mit dem ganzen Müll!

4) Und jetzt noch was anderes, denn der „Bundi Hat-trick“ ist viel zu sehr hochgelobt worden. Wer das Game zu dritt oder viert zocken will, der schläft zwischendurch ein, weil es zu lange dauert, bis jeder seine Einstellungen gemacht hat. Nein, dieser Manager ist überkomplex! glaubt Thomas Albers aus Emsdetten.

1) Von AGA-Demos hast Du freilich wenig, aber was soll man machen, wenn es kaum noch andere gibt? Doch extra für Dich haben wir in der aktuellen Demo Galerie eines aufgetan!

2) Keine Lust zum Lesen? Warum sollten wir dann eigentlich eine Antwort schreiben, hä?

3) Wo stand noch gleich, daß der Joker ein reines 500er-Mag sei? Das müssen wir glatt überlesen haben!

4) Auch diese Kritik können wir nicht bestätigen: Wenn es je ein Game gab, bei dem man den Komplexitätsgrad in vorbildlicher Weise selbst einstellen kann, dann ist es der „Bundi Hat-trick“!

DAS ZUGPFERD

Diese total unnütze Diskussion Amiga vs. PC geht mir auf die Nerven: Die Amiga-User sollten sich mal Gedanken darüber machen, wie und wann sie ihren 500er verschrotten, anstatt in wüste Pentium-Beschimpfungen auszubrechen! Wenn der Amiga-Karren nochmals aus dem Dreck gezogen werden soll, dann geht das nur mit modernen Rechnern, also mal mindestens mit 'nem 1200er samt Festplatte – Turbokarte und CD-ROM (CD32-kompatibel) wären auch nicht übel. Andererseits gehören Firmen wie Blue Byte oder Attic natürlich kräftig ausgebuht, denn was am Amiga technisch möglich ist, hat doch Thalio mit „Ambermoon“ bewiesen, und NEO wird es demnächst mit „Whale's Voyage II“ noch einmal allen klarmachen. Also lasst uns danken Team 17, Software 2000, den Codemasters und auch David Braben!

Jetzt zum Jugendschutz, der ja eigentlich eine gute Sache ist – aber was die selbsternannten Moralmüllmänner derzeit abziehen, kann man nur noch als Willkür bezeichnen! Index, Index über alles? Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß „Mörkel Komat“-Zocker am nächsten Morgen ihre Klassenkameraden abschlagen...

Last not least zu etwas Erfreulichem: Congratulations zum Multimedia Joker! Euer neues Baby ist erste Sahne, mehr davon!

fordert Steffen Krätzsch aus Frankenberg.

Editorial und Branchengeflüster dürften in dieser Ausgabe Baldrian für Deine Nerven sein, ist dort doch bereits von den kommenden Amiga-Modellen samt CD-ROM die Rede. In Sachen Jugendschutz sind wir ganz Deiner Meinung (soeben landete sogar die Chaosmaschine der Bitmaps in der Konsolenversion auf dem

Index!) und in Sachen Multimedia Joker sowieso.



Allmächtiger Michael, wenn ich Dich in Deinem April-Editorial richtig verstanden habe, dann hältst Du auch nicht allzuviel von der USK – eine Meinung, die ich teile. Wenn schon Kontrolle, dann gesetzliche und wirkungsvolle! Allerdings finde ich es ziemlich schwachsinnig, Spielen ein bestimmtes Eignungs-Alter zu verpassen, das kann einfach nicht funktionieren: Warum soll nicht einer mit dem „Bundi Hattrick“ seinen Spaß haben können, auch wenn er erst 6 Jahre alt ist?

Davon abgesehen: Könntet Ihr mich bitte mal bei irgendeinem Wettbewerb ziehen? Ich habe inzwischen schon 68,20 für irgendwelche Briefmarken ausgegeben!

nörgelt Falk Lücke aus Waldbröl.

Nun wurdest Du ja in der großen Mailbox-Lotterie gezogen; wir gratulieren. Der all(sch)mächtige Michael fühlt sich indessen ein wenig mißverstanden, da die USK nach ihrer Warmlaufphase durchaus gesetzliche Vollmachten haben wird; etwa wie die FSK oder auch der TÜV. Ob Altersfreigaben für Computerspiele in der Praxis fruchten, werden wir ja sehen – Hauptsache, wir müssen demnächst keine Zensur mehr sehen!



- 1) Mit welchen Computersystemen gestaltet Ihr eigentlich Euer tolles Layout? Mit Amigas, PCs, Apples oder Workstations?
- 2) Mit welchen Sticks testet Ihr Eure Games, und mit welchen zockt Ihr privat?
- 3) Wie viele Mitarbeiter (nicht bloß Redakteure, sondern auch Telefonistinnen, Anzeigenver-

SOFTPREIS GMBH
34121 KASSEL FRANKFURTER STR.86
TEL.0561-285721 & 285727 FAX -285758
Montag-Freitag 9.00-18.30 Samstag -14.00 Uhr

Amiga

1869	69,90DV
Alien Breed 2	49,90DH
Alien Breed SE	27,90DH

All Terrain Racers 49,90 DH

All Terrain Racers	49,90DH
Assassin Spec. Ed.	27,90DH
B 17 Flying Fortr.	39,90DH
Battle Team	49,90DV
Big Four	39,90DV
Big Sea	39,90DV
Blind 1	74,90DV
Black Crypt	29,90DH
Body Blows	29,90DH
Body Blows Galact.	49,90DH
Brian the Lion	54,90DH
Bubble & Squeak	49,90DH
Budokan	29,90DH
Bump'n Burn	54,90DH
Bundesl. M. Hattrick	74,90DV
Bundesl. M. Support	49,90xDV
Chaos Engine	49,90DH
Civilization	69,90DV
Crazy Cars 3	29,90DH
D Day Impression	64,90EV
Dangerous Streets	49,90DH
Das schwarze Auge	69,90DV

Police Quest 1	39,90DH
Police Quest 2	39,90DH
Police Quest 3	39,90DH
Populous 2	34,90DH
Powerdrive	54,90DH
Powermonger	34,90DH
Prince of Persia	29,90DH
Project X	29,90DH
Quest for Glory 1	39,90DH
Quest for Glory 2	39,90DH
Qwak	34,90DH
Railroad Tycoon	39,90DH

Ring of Medusa Gold 69,90 DV

Rise of the Robots	74,90DH
Robinsons Requiem	54,90DH
Ruff + Tumble	49,90DH
Sensible Golf	68,90xDV
Sens. Soccer Ltd. Ed.	39,90DH
Sens. World o. Soccer	64,90DH
Shadow Fighter	49,90DH
Shaq Fu	49,90DH
Sierra Soccer	54,90DH
Silent Service 2	39,90DH
Skidmarks	49,90DH
Soccer Kid	54,90DH
Software Manager	64,90DV
Space Max	24,90DV

Space Quest 1	39,90DH
Space Quest 2	39,90DH
Space Quest 3	39,90DH
Space Quest 4	39,90DH
Speedball 2	29,90DH
Starlord	64,90DV
Streetfighter 2	34,90DH
Syndicate	59,90DV
Tactical Manager	49,90DH
Term.2 Judgement D.	54,90DH
Theatre of Death	59,90DH
Theme Park	54,90DV
Titus the Fox	29,90DH
Top Gear 2	49,90DH
Tornado	39,90DV
Tower Assault	42,90DH

Traps 'n Treasure 24,90 DV

Turrican	29,90DH
Turrican 2	29,90DH
UFO	64,90xDV
Universe	64,90DH
Winter Gold	34,90DH
Wolfchild	29,90DH
Wonderdog	49,90DH
ZeeWolf	55,90DH
Zeppelin	68,90xDV

Dawn Patrol nur 62,90EV

Death or Glory	74,90DV
Der Clou	64,90DV
Der Clou Profidisk	43,90xDV
Desert Strike	34,90DH
Die Siedler	49,90DV
Disposible Hero	39,90DH
Dogfight	39,90DH
Doppelpass	74,90DV
Dragonstone	54,90DH
Dune	34,90EV
Dune 2	34,90DV
Elfmania	49,90DH
Elite 2	54,90DV
Epic	34,90DH
F 1	54,90DH
F 117A	39,90DH
F15 Strike Eagle 2	39,90DH
F 17 Challenge	29,90DH
F 19 Stealth Fight	34,90DH

Amiga 1200

1869	67,90DV
Airbuck 1.2	64,90EV
Aladdin	64,90DH
Alien Breed 2	54,90DH
Banshee	54,90DH

Biing! nur 79,90DV

Bloodnet	59,90DH
Body Blows Gal.	54,90DH
Brian the Lion	49,90DH
Bubble & Squeak	54,90DH
Bundesl. Man. Hattr.	74,90DV
Burntime	69,90DV
Civilization	66,90DV
Dangerous Streets	49,90DH
Dennis	54,90DH
Der Clou	66,90DV
Diggers	59,90DH
Doppelpass	76,90DV
Dynatech	56,90DV
Fatman	49,90DH
Fields of glory	65,90DV
Guardian	54,90DH
Hamse	45,90DV
Heimdall 2	64,90DH
Imposs. Miss. 2025	66,90DH
Jet Strike	59,90EV
Jungle Strike	58,90DH
Jurassic Park	54,90DH
Kick off 3	54,90DH
Kolumbus	69,90DV
Lion King	64,90DH
Lord of the realm	64,90DH
Marv. Marv. Advent.	64,90xDH
Naughty ones	49,90DH
Oldtimer	66,90DV
Overkill	44,90DH
Overlord	64,90DH
PGA European Tour	56,90DH
Pinball Fantasies	54,90DH

Amiga CD32

Alfred Chicken	49,90DH
Alien Breed + Qwak	49,90DH
All Terrain Racers	49,90DH
Arcade Pool	39,90DH
Banshee	54,90DH
Battleschess Enh.	57,90EV
Battletoads	49,90DH
Brian the Lion	49,90DH
Bubba'n Styx	54,90DH
Bubble & Squeak	56,90DH
Bump'n Burn	54,90DH
Castles 2	56,90EV
Chaos Engine	49,90DH
Chuck Rock 2	54,90DH
D-Generation	47,90EV
Dangerous Streets	54,90DH
Der Clou	66,90DV
Disposible Hero	54,90DH
Dragonstone	54,90DH
Elite 2	54,90DH
Emerald Mines	39,90DH
Fields of Glory	59,90DV
Fire+Ice	49,90DH
Guardian	59,90EV
Gunship 2000	61,90DH
Heimdall 2	62,90DH
Humam 1+2	59,90EV
Imposs. Miss. 2025	59,90DH
Int. Sens. Soccer	49,90DH
James Pond 3 Starf	64,90DH
Jet Strike	49,90EV
Jungle Strike	59,90DH
Lemmings	49,90EV
Little Devil	54,90DH
Lotus Trilogy	59,90DH
Marv. Marv. Advent.	54,90DH
Microcosm	89,90DH
Morph	29,90DH
Nick Faldo Golf	62,90EV

Overkill/Lunar nur 54,90EV

PGA European Tour	59,90DH
Pinball Fantasies	59,90DH
Pirates Gold	59,90DH

Pinball Illusion nur 64,90xDH

Premiere	49,90DH
Project X + F 17	49,90DH
Rise of the Robots	74,90DH
Roadkill	54,90EV
Roboood	29,90EV
Ryder Cup Golf	59,90DH
Subwar 2050	59,90DV
Summer Olympics	49,90DH
Super Stardust	54,90DH
Superfrog	39,90DH

Theme Park nur 64,90DH

Top Gear 2	54,90DH
Total Carriage	54,90DH
Tower Assault	54,90DH
Trolls	54,90DH
UFO	59,90DV
Ultimate Body Blow	54,90DH
Universe	64,90EV
Whales Voyage	54,90DH
Zool	54,90DH
Zool 2	49,90DH

Kingdoms of Germ. 59,90DV

Kings Quest 1	34,90DH
Kings Quest 2	34,90DH
Kings Quest 3	34,90DH
Kings Quest 4	34,90DH
Knights of the sky	34,90DH
Kolumbus	69,90DV
Lamborghini	49,90DH
Larry 1	34,90DH
Larry 2	34,90DH
Larry 3	34,90DH
Last Hero Action	39,90DH
Legacy of Sorail	49,90DH
Lethal Weapon	29,90DH
M 1 Tank Platoon	34,90DH
Micro Machines	49,90DH
Monopoly	52,90DV
Mr. Nutz	49,90DH
Myth	29,90EV
Oldtimer	64,90DV
Overlord	64,90EV
PGA European Tour	54,90DH
PGA Tour Golf Plus	34,90EV
Pinball Dream + Fant.	59,90DH
Pinball Magic	29,90DH
Pinkie	49,90DH
Pirates	34,90DH
Pizza Connection	74,90DV

Pinball Illusion nur 59,90DH

Rise of the Robots	74,90DH
Robinsons Requiem	59,90DH
Sabre Team	54,90DH

Shadow Fighter nur 54,90 DH

Shaq Fu	59,90DH
Sim City 2000	64,90EV
Simon the Sorcerer	69,90EV
Skeleton Krew	64,90EV
Star Trek	54,90EV
Subwar 2050	65,90DV
Super Stardust	54,90DH
Theme Park	64,90DV
Top Gear 2	49,90DH

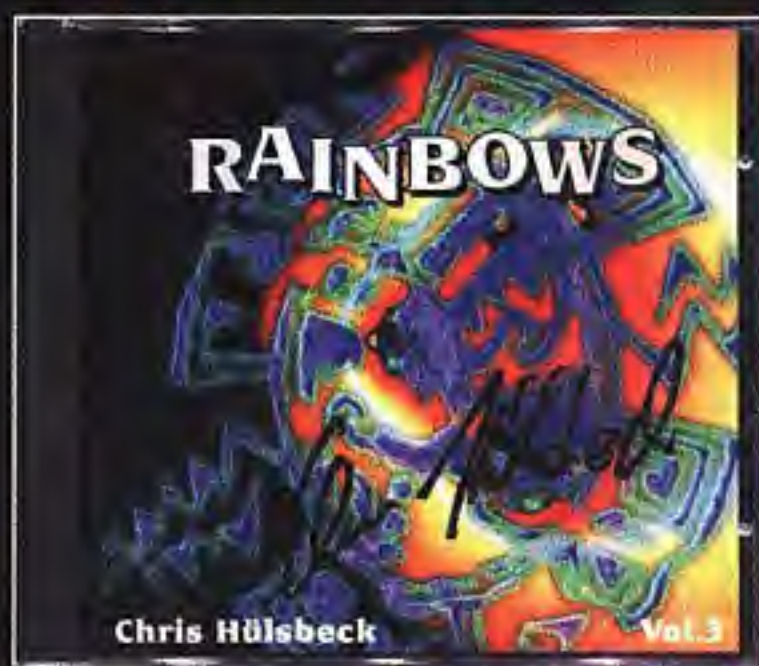
Tornado nur 39,90 DV

Total Carriage	54,90DH
UFO	66,90DV
Zool	49,90DH
Zool 2	49,90DH

Alle Preise in DM
Sondige Spiele auf An

x=Vorankündigung – noch nicht lieferbar. Versandkosten: Inland 5,- ab 250,- Bestellwert frei; Ausland 20,-
Zahlung per Vorkasse (Barocheck oder Bar) oder Nachnahme (nur Inland), zusätzlich 5,- NN-Gebühr
+3,- (Zahlk. Gebühr). Es gelten unsere AGB. – Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.

DIE NEUE HÜLSBECK-CD exklusiv im Joker Shop!



**Jede Scheibe
von Chris Hülsbeck
persönlich
handsigniert!**

„RAINBOWS“ ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!

Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS“ für 31,- DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

MAILBOX



walter, Grafiker, Hunde...) sind in Eurem Verlag tätig?

4) Wieviel Millionen Jahresumsatz macht Ihr eigentlich?

5) Obwohl ich seit der Ausgabe 9/91 Abonnent bin und daher ca. 4.662 Joker-Seiten kenne, habe ich aus schulischen Gründen doch so einiges verschitzt. Beispielsweise ist Oskar weg! Seit wann, warum, wie lange, wohin, mit wem?

6) Könntet Ihr nicht mal ein Sonderheft über Amiga-Hardware bringen? Für mich ist es nämlich wichtig, was Zocker wie Ihr zur jeweiligen Hardware meinen!

7) Ich finde den Streit zwischen Amiga- und PC-Freaks genauso sinnlos wie den zwischen Skifahrern und Snowboardern. Am geilsten ist sowieso der Apple! Oder Eure Insider-Zeitschrift „Insider“...

8) Ich finde, Ihr könntet ruhig zwölf Ausgaben im Jahr machen – andere schaffen das doch auch, und Ihr als großer Verlag...! Eure Fans würden sich jedenfalls bestimmt beide Haxen ausfreuen!

behaupet Michael Aram aus St. Pölten-Sprazern in Österreich.

1) Fürs Layout müssen Macs ran.

2) Ob Test oder Privatspiel, die Mischung macht's: Competition, Gravis, Konix, Quickjoy, CH-Products (Flightstick) und und und...

3) Druckerei und Vertrieb nicht mitgerechnet, schufteten zwischen 30 und 35 Leute (die freien Mitarbeiter schwanken) für den Joker.

4) Da müßten wir Michael fragen, wobei wir die Antwort bereits kennen: Immer noch zuwenig!

5) Ossi verließ uns vor etwa einem halben Jahr auf seinem Moped in Richtung Urlaub. Aber manchmal betätigt er sich ja noch als freier Autor!

6) Unsere Meinung zu neuer Hardware tun wird, doch ohnehin des öfteren im regulären Heft kund, oder etwa nicht?

7) Der Insider ist geil, das stimmt. Zu Snowboardern und

Skifahrern haben wir dagegen keine Meinung, weil es in der Redaktion nur sehr selten schneit.

8) Unsere Fans dürfen ihre Haxen behalten, der Verlag ist nämlich nicht so groß, wie Du anscheinend glaubst.



Welcher Virenkiller ist in der Lage, Saddam II-verseuchte Disketten zu befreien und die befallenen Dateien zu reparieren?

fleht Ronny Rhinow aus Neuruppin um Auskunft.

Wir würden mit „Siegfried Antivirus Prof.“ in der neuesten Version in den Kampf ziehen.



Ich kaufte mir neulich die CD-Version eines Spiels bei einem Versandhändler, da dieser in seiner Werbung und auch bei der Bestellung zusagte, daß das Game auf meinem 1200er mit Overdrive laufe. Da die Realität anders aussah, schickte ich die CD postwendend zurück, jedoch leider nur mit „gewöhnlichem“ Einschreiben. Leider? Ja, denn auf mein Erinnerungsschreiben erhielt ich keine Antwort, und die schließliche Aufforderung zur Herausgabe der CD kam mit dem Vermerk „benachrichtigt und nicht abgeholt“ zurück. Das Ganze läßt sich nun auf die Formel bringen „Kies weg + keine CD = angeschmiert“, denn ohne Rückschein kann ich nicht nachweisen, daß meinem ersten Brief überhaupt eine CD beigelegt war! Daher wiederhole ich nun die oft gehörte und leider viel zu selten beachtete Warnung: Rücksendungen immer per Einschreiben mit Rückschein! Und möge das besagte Versandunternehmen am jüngsten Tag für sein Verhalten terminiert werden...

resümiert Michael Witt aus Tönning.

Möge zudem Deine Warnung nicht ungehört verhallen, denn es gibt böse, böse Menschen auf der Welt!



Da meine verzweifelten Versuche, Euch mittwochs über die Hotline zu erreichen, sämtlich fehlschlagen (immer war besetzt) und auch diverse Versandhändler mir nicht weiterhelfen konnten, frage ich Euch nun halt schriftlich, ob Ihr mir nicht eine Adresse mitteilen könnt, unter der „F1 Grand Prix Editor“ zu haben ist. reklamiert Yves Queisert aus Eilenburg.

Aber klar können wir. Und wir wollen auch, zumal Du nicht der einzige Interessent bist: F1 Quality Amiga Products, Stephen Broadbent, Dorfstr. 6b, 58730 Fröndenberg-Ardey.



Ist es wahr, daß Blue Byte ihr „Battle Isle II“ nicht mehr für den Amiga herausbringen wollen? Was für ein Schlag unter die Gürtellinie gerade von Leuten, die von sich behaupten, am Amiga großgeworden zu sein! Soll denn nun unsereins sich einen Platz im Museum suchen? Wie sieht es denn eigentlich mit 'ner Amiga-Version von „Hugo“ aus? Und zum guten Schluß suche ich noch ein feines 3D-Racing-Spiel, sucht und sucht Michael Walther aus Hannover.

Daß Blue Byte alle Amiga-Entwicklungen bis auf weiteres gestoppt hat, ist bereits ein alter Hut (auf Kurzauftrag im Spiralnebel gewesen?), „Hugo“ sah am PC derart traurig aus, daß wir ihn am Amiga gar nicht unbedingt sehen wollen, und 3D-Racer gibt es jede Menge – wie wäre es etwa mit dem guten alten „F1 Grand Prix“, das längst

zum Budgettarif seine Runden dreht?



Selbst wenn Commo England die Konkursmasse der Firma aufkaufen kann, fehlt anschließend vermutlich das Geld für dringend nötige Innovationen. Und dann wäre noch die Frage, wer die Rechner eigentlich kaufen soll – Papas PC steht schon zu Hause, und verlockende Titel erscheinen eh nur für die DOSe... schwarzmalte Rainer Poser aus Mannheim.

Ja, ja, morgen fällt der Mond vom Himmel, und übermorgen geht ohnehin die Welt unter. Als Stimmungsaufheller empfehlen wir Dir den rezeptfreien Genuß des aktuellen Editorials!



Erst mal herzlichen Glückwunsch zu Eurem Jubiläum! Ich weiß, das kommt spät, aber besser spät als nie, oder? Zweitens wundert mich immer wieder, wie schnell der Amiga an Popularität verloren hat – vor zwei Jahren war noch alles in bester Ordnung, und jetzt kann man nur hoffen, daß Commodore England bald eine Lösung findet. Andererseits hat die Sache auch ihr Gutes, denn wo die armen PC-Besitzer Monat für Monat in die Shops hetzen müssen, um sich die neueste Hardware zu kaufen, sind wir doch meilenweit besser dran. Gut, einen „Wing Commander III“ wird man wohl nicht umsetzen können, aber es gibt auch so genug Games, die man dank Commos Krise nun teilweise zum Spottpreis erwerben kann. Ich jedenfalls verschwende keine drei oder vier Riesen, nur um das neueste Cyberspace-Programm zocken zu können. Schon für einen Tausender kann man sich einen A1200 samt Festplatte auf den Schreibtisch

Media Point

jetzt 3x in Berlin
Neukölln – Jannasstraße 28/29
Steglitz – Dämarckstraße 63
und ganz neu ab 1. Mai 1996:
Friedrichshagen – Rigaer Str. 106

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Akira 69,95	Alien Breed 2 (nur für A1200) 29,95
Alien Breed Tower Assault 39,95	Alien Breed Special Edition 29,95
Alien Olympics * 69,95	Arabian Nights 19,95
ATV – All Terrain Vehicle 49,95	A-Train (incl. Construction Kit) 49,95
Aufbruch Ost 69,95	B-17 Flying Fortress 39,95
Bazooka Sup * 79,95	Battlehawks 1942 39,95
Bing! (2 MB RAM, Festplatte) 89,95	Battle Team 49,95
Bureau 13 * 59,95	Beavers 29,95
Caribbean Disaster * 79,95	Bitmap Brothers 29,95
Chaffbreaker * 79,95	Bubba 'n' Stu 19,95
Cross Check 59,95	Burrito 29,95
Dark Patrol 69,95	Combat Air Patrol 19,95
Death of Glory 89,95	Cool Spot 19,95
Delphine Classic Collection (s.d. Flashback) 59,95	Cyberpunk 19,95
Der Clou – Profidek 39,95	Desert Strike 29,95
Der Schatz im Silbersee * 89,95	D'Generation 29,95
Doppelgänger (Anstoss + WC Edition) 89,95	Die Siedler 49,95
Dragonstone 69,95	Dogfight 39,95
Dream Web * 69,95	Duke (dt.) 39,95
Edmania 59,95	Duke 2 (engl.) 29,95
Elia 3 (1st Encounter) * 69,95	Eurocopter Maniager 29,95
Evasive Action * 59,95	F-19 Stealth Fighter 39,95
F1 World Cup Edition * 69,95	F-117 A Nighthawk 39,95
FIFA Soccer 59,95	Fields of Glory 39,95
Flamingo Tours (dt.) 69,95	Formula 1 Grand Prix 39,95
Hase – Die Expedition 39,95	Genesis 29,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) 89,95	Goal! 19,95
Hattrick (BM 3.0) Jimmy Hartwig Edition 99,95	Gunsip 2000 39,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter 59,95	Hemlock 29,95
Hattrick (Kation) * 69,95	History Link 49,95
Jungle Strike 69,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.) 39,95
Jurassic Park 59,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.) 49,95
Kick Off 3 – European Challenge * 59,95	Indanapolis 500 39,95
Kingdoms of Germany 79,95	Kid Chaos 29,95
Kings – Arcade Sports Bowling 29,95	Kings Quest 1, 2, 3 oder 4 je 29,95
Kings Quest 6 (dt.) 69,95	Lemmings 2 19,95
Kolumbus 79,95	Lost Vikings SONDERPOSTEN 29,95
Lollipop 69,95	Lothar Mathias 29,95
Lords of the Realm 69,95	Mad TV 39,95
Lothar Mathias Super Soccer 69,95	Mig 29 Superfubrum 39,95
Mad News * 79,95	Money Island 1 (dt.) 39,95
Mr. Nutz 59,95	One Step Beyond 29,95
Oldtimer 79,95	Pirates 29,95
Overlord 69,95	Pools of Darkness 19,95
PGA European Tour Golf 59,95	Populous 2 39,95
Pizza Connection 89,95	Prime Mover 19,95
Quarter Pole * 69,95	Red Baron 39,95
renTrainer * 79,95	Sharkworld 19,95
Reunion (dt.) 79,95	Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.) je 39,95
Rise of the Robots (A500+, A600, A2000) 79,95	Sidmarks 29,95
Roadkill * 59,95	Sleazewalker (dt.) 19,95
Ruff 'n' Tumble 49,95	Soccer Kid 19,95
Russischum 59,95	Space Quest 1 19,95
Sensible Golf * 69,95	Space Quest 4 29,95
Sensible World of Soccer 69,95	Tornado 39,95
Simon the Sorcerer 79,95	Trivial Pursuit 39,95
Shadow Fighter 59,95	Turmoil 1 + 2 je 19,95
Skeleton Crew * 69,95	Universe 29,95
Star Crusader * 59,95	Wing Commander (dt.) 39,95
Starford 79,95	WWF 1 + 2 je 29,95
S.U.B. * 59,95	Zak Mac Kackles 39,95
Super Sidmarks 59,95	
Syndicate 69,95	
Theme Park (dt.) 69,95	
Top Gear 2 49,95	
UFO – Enemy Unknown 79,95	
Zenaid 79,95	
Zeppelin * 79,95	
Zero * 69,95	
Zorked * 59,95	

Games speziell für A1200

Aladdin 69,95
Alien Breed 3D * 69,95
Bing! (3 MB RAM, Festplatte) 89,95
Blockade 59,95
Dream Web 69,95
Dschungelbuch * 69,95
Dungeons Master 2 * 69,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) 59,95
Lion King (König der Löwen) 69,95
Pinball Business 69,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte) 69,95
Subwar 2050 (dt.) 79,95
T.F.X. * 69,95

Amiga CD 32

Hier für eine kleine Titel-Auswahl – weitere Anfragen!
Alien Breed 3D * 69,95
Beneath a Steel Sky 79,95
Kings – Arcade Sports Bowling 39,95
Megarace * 79,95
Pinball Illusions * 69,95
Pinke * 69,95
Roadkill * 69,95
Subwar 2050 (dt.) 79,95
T.F.X. * 69,95
Theme Park (dt.) 79,95
Game Pad speziell für CD 32 39,95

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jannasstraße 28-29
12053 Berlin (Neukölln)

stellen und ist damit bestens bedient!

frohlockt Andrei Teusianu aus Collenberg.

Ja, alles hat auch eine gute Seite, gell? Und mit der anstehenden Commo-Versteigerung samt Escom als Bieter werden jetzt womöglich ganz neue Saiten aufgezogen?!

DER SÜCHTIGE

Nun gibt es Euch schon über fünf Jahre, und es ist so interessant, in den alten Ausgaben zu blättern und zu sehen, was alles anders geworden ist! Obgleich ich seit längerer Zeit keinen Amiga mehr besitze, kaufe ich mir dennoch regelmäßig das Heft – das ist wie eine Sucht, man hat sonst das Gefühl, etwas zu verpassen! Ob's der Joker aber noch lange macht? Ihr verschafft Euch schließlich nicht umsonst ein Standbein nach dem anderen. Aber warum nicht mit der Zeit gehen? Ansonsten aber macht bloß weiter so! verabschiedet sich Birgit Ehlers aus Wolfsburg.

Daß man auf einem Bein schlecht steht, haben wir bereits erkannt, als von einer Commo-Krise noch keine Rede sein konnte. Und weil das so ist, wird die Joker-Fahne so lange über dem Amiga wehen, wie es uns wirtschaftlich möglich ist – also hoffentlich noch sehr lange! Du darfst die Entziehungskur daher ruhig noch ein Weilchen hinausschieben...

DER DISCJOCKEY

Um das ewige Diskettenwechseln zu vermeiden, habe ich beschlossen, mir ein Extra-Laufwerk zu besorgen. Kann ich übrigens auch mehr als eine Zweitfloppy an den A500 anschließen?
hofft Daniel Haseloff aus Duisburg.

Null Problemo: Durchgeschliffen und hintereinander können bis zu drei externe Laufwerke

an Deinen Rechner gehängt werden.

DER PARA-GRAPHENREITER

Offizielle Mitteilung der Bundesamiga-Prüfstelle (BAPS):

Leider müssen wir Ihnen mitteilen, daß Ihre Publikation „Amiga Joker“ bei unserer jüngsten Computermagazinreihenuntersuchung negativ aufgefallen ist. So müssen wir unter anderem die Qualität des redaktionellen Schrifttums bemängeln, welches verdächtigt wird, amigafeindliche Parolen unter der Leserschaft zu verbreiten.

Darüber hinaus haben wir bei der chemischen Analyse des Papiers umweltschädliche Stoffe wie Schwermetall oder radioaktiv verseuchte Zellulosefasern registrieren müssen! Demzufolge sind Sie ab sofort verpflichtet, folgende Verlautbarung deutlich sichtbar auf dem Cover Ihres Magazins zu drucken:

„Die EG-Gesundheitsminister: Amiga Joker-Lesen gefährdet die Gesundheit. Ein Blatt dieser Zeitschrift enthält 0,7 mg Quecksilber und genügend radioaktives Kondensat (Durchschnittswerte)!“

Ferner führte uns der übermäßig hohe Anteil an Schwermetallen wie etwa Blei zum Verdacht der böswilligen Manipulation, da dem Käufer so der Eindruck eines wesentlich dickeren und schwereren Heftes vermittelt wird. Des weiteren hat ein Test ergeben, daß die Geschmacksstoffe Ihrer Druckerschwärze viele krebserregende Stoffe enthalten, womit der schlechte Geschmack des Jokers endgültig bewiesen wäre.

Da Sie des weiteren keinerlei Fachkenntnis, Zeitgeist, Humor und Aktualität mitbringen (selbst erotische Beilagen zum Fachgebiet Amiga fehlen weitgehend), ist Ihr Magazin unzumutbar und allen schutzwürdigen Menschen im Machtbereich der BAPS vorzuenthalten. Wir fühlen uns verpflichtet,

rechtliche Schritte einzuleiten, und klagen gem. Paragraph 812 I BGB (Ungerechtfertigte Bereicherung), begründet auf Paragraph 138 I BGB (Sittenwidriges Rechtsgeschäft) auf die Herausgabe sämtlicher Kaufpreise der bislang verkauften Joker-Ausgaben an die BAPS. Außerdem gilt ab sofort die Regelung zum Verbot des öffentlichen Verkaufs an Personen mit gesundem Menschenverstand! stets objektiv und dativ, Ihre BAPS

P.S.: Glaubt ja nicht, daß das wahr ist – aber was tut man nicht alles, um in seiner Lieblings-Mailbox abgedruckt zu werden...

seufzt Marcel Gajda aus Magdeburg.

Zwar werden unsere Ergüsse ohnehin nur in den seltensten Fällen von Leuten mit gesundem Menschenverstand gelesen, doch haben wir trotzdem umgehend ein Gegengutachten folgenden Inhalts erstellen lassen: Hiermit bestätigen wir dem Joker, daß er rundum prima ist! Wir bitten um zügige Überweisung des vereinbarten Bestechungsgelds und verbleiben stets destruktiv und relativ, Ihre BLURP (Bundesleserunruhestifterpolizei)

P.S.: Glaubt ruhig, daß das wahr ist – was tut man nicht alles, um diese Seiten zu füllen...

DER VERLEGER

Ich denke gerade darüber nach, eine eigene kleine Computerzeitung zu gründen – nix Großes, nur mit ein paar Freunden. Eigentlich schwebte mir eine Zeitschrift vor, die über neuerschienene Vollpreisspiele berichtet; heute rief ich aber bei Software 2000 an, erklärte dem Mann am Telefon, was ich vorhabe, und fragte ihn, ob ich für meine zukünftige Zeitung Testversionen anfordern könne. Leider teilte er mir mit, daß dies für kleine Privat-Magazine grundsätzlich nicht möglich sei. Habt Ihr vielleicht eine

Ahnung, ob das überall so ist oder ob es sich bei Software 2000 um eine Ausnahme handelt? Würdet Ihr mir Adressen von Blue Byte, Virgin, Core Desin, Team 17 usw. zuschicken, damit ich mich mit denen in Verbindung setzen kann? Oder sollte ich vielleicht eine reine PD-Zeitschrift anvisieren? Lohnt sich so was überhaupt? Würdet Ihr so was kaufen? Wie besorgt Ihr Euch eigentlich immer die neuesten PD-Games?

Der nächste Punkt wäre die Werbung: Ich habe mich z.B. bei Joysoft erkundigt und fragte nach, ob man daran interessiert sei, Annoncen zu schalten. Erfreulicherweise war man, fragte aber nach Kosten und Preisen. Tja, gute Frage! Was kann ich denn da verlangen? Mit welcher Auflage sollte ich beginnen? Ich wohne in einer Kleinstadt mit 10.000 Einwohnern, im Umkreis von 15 Kilometern befinden sich aber einige größere Städte mit 50.000 bis 100.000 Einwohnern. Wo und wie kann ich die Zeitschrift möglichst billig vervielfältigen lassen? Wo kann ich meine Zeitung anbieten? Kann man die Zeitungsständen fragen, ob sie Exemplare auslegen? Muß ich eventuelle Anbieter finanziell beteiligen?
rechnet Thomas Naumann aus Aken.

Soll das Ganze nun ein Hobby-Projekt werden, oder was? Denn auch wenn uns böse Zungen jetzt Futterneid unterstellen werden: Für kommerzielle oder auch nur halbkommerzielle Spielezeitschriften sind die Zeiten momentan denkbar schlecht – wegen der großen Konkurrenz wird kostenlose Testsoftware (selbst aus dem PD-Bereich) und vor allem Werbung eigentlich nur noch an die auflagenstärksten Magazine vergeben. Der Druck, zumal in Farbe, kommt auch nicht eben billig, und ein professioneller Vertriebsweg über Kioske oder dergleichen wird sich für ein Projekt der angepeilten Größenordnung kaum finden; von Käufern gar

nicht zu reden. Nicht, daß wir Dir den Mut nehmen wollen, aber wir würden an Deiner Stelle erst mal einen Probelauf in Form einer preiswert produzierten „Schülerzeitung“ (SW-Druck im Format DIN A4, dreistellige Auflage, selbst zusammengeheftet, Rezensionen von bereits im Besitz befindlicher Software) im Freundeskreis starten. Die Kosten dafür lassen sich ja vielleicht durch ein paar Regionalanzeigen von Händlern aus der näheren Umgebung decken?



1) Ein ganz klein bißchen schade ist es ja doch, daß „X-Base“ nunmehr eingestellt wurde. Okay, alles in allem war's einfach zu lächerlich, aber die letzte Sendung hatte was! Sie erinnerte ein wenig an die letzte „Schmidteinander“-Show. Nein, wirklich!

2) Ich spiele jetzt mal den Pessimisten: In einem Jahr erscheinen für den Amiga bloß noch zwei bis drei Spiele im Monat, und Eure Auflage ist auf genau 43.273 Stück gesunken. Werdet Ihr trotzdem weitermachen?

3) Warum bringt Ihr erst jetzt ein Erotik-Special, wo Oskar Euch verlassen hat? Der hätte das doch sicher gerne gemacht, Ihr gemeinen Kerle, Ihr!

4) Nehmen wir mal an, ich habe ein Originalspiel auf drei Disketten. Eine davon segnet das Zeitliche und wandert in den Müll, woraufhin ich eine Raubkopie nutze. Wäre das strafbar?

5) Ähnlich, aber kritischer: Ich habe das 500er-Original, kaufe mir aber Monate später nicht die 1200er-Version. Wäre die Verwendung einer AGA-Raubkopie in diesem Fall legal oder nicht?

grüßelt Ralf Peterek aus Rheine.

1) Also, wir weinen der vermurksten ZDF-Sendung keine Träne nach: Show mit X, war wohl nix...

2) Die Frage stellt sich Optimisten wie uns einfach nicht. Statt dessen sehen wir durch unsere rosarote Brille im nächsten Jahr wieder zig neue Games pro Monat und eine Auflage in der Höhe des World Trade Centers!

3) Ja, hätten wir das Erotik-Special nur früher gemacht – dann würde Oskar womöglich noch unter uns weilen. Schnief!

4) Nun, wenn es sich bei dieser Raubkopie um eine eigens zu diesem Zweck von Dir erstellte Sicherheitskopie handelt, wäre es natürlich nicht strafbar. Und wer würde in dem Fall schon etwas anderes vermuten?

5) Hier liegt der Fall wieder anders, da es sich bei der AGA-Version zumindest theoretisch (praktisch ja leider nicht so oft...) um ein ganz neues Programm handelt. Am unkompliziertesten ist es freilich, die Finger ganz von Raubkopien zu lassen!



Langnese hin, Kurzhör her, wer die Zeit hat, sich jetzt mit Speiseeis abzukühlen, der hat auch die Zeit, einen Leserbrief zu schreiben! Greift also nicht zu Eis am Stiel, sondern zum Federkiel (okay, die Tastatur tut's auch, reimt sich aber nicht so hübsch), und versorgt uns mit Anregungen, Lob, Kritik und Fragen. Als Belohnung winkt zwar kein Cornetto, aber doch immerhin der Abdruck auf diesen Seiten. Falls das nicht klappt oder Ihr ohnehin ein eher persönliches Anliegen habt, ist sogar mit einer persönlichen Antwort von uns zu rechnen – sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und wir den Absender trotz der Eisflecken auf dem Umschlag entziffern können. Hier unsere fleckenfreie Anschrift:

JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

communication GmbH Tel. 02238-83775
Hackenbroicher Str. 71a Fax 02238-83276
50259 Pulheim

mirox

Preislistenantrag	Art	Anl.	DM	Preislistenantrag	Art	Anl.	DM	Preislistenantrag	Art	Anl.	DM
ALLEN OLYMPICS	SPD	OV	58	PIZZA CONNECTION	SIM	OV	79	OVERLORD THE D-DAY	SIM	EV	62
ARMOUR GEDDON 2	ACT	DA	52	POWERDRIVE	SIM	DA	58	PGA EUROPEAN TOUR	SPD	DA	64
ATR-ALL TERRAIN RAC	SIM	DA	53	QUARTER POLE	STR	OV	84	PINBALL ILLUSION	SPD	DA	62
BASE JUMPERS	GES	DA	51	QUICK	GES	DA	57	PUSSES GALORE	777	DA	55
BATTLEBOSS	GES	DA	42	REUNION	STR	OV	64	REUNION	STR	DA	62
BENEFACOR	GES	DA	52	RINGS O.T. MEDUSA	STR	OV	86	RISE OF THE ROBOTS	ACT	DA	67
BINGO	SIM	OV	79	RISE OF THE ROBOTS	ACT	DA	62	ROADKILL	SIM	DA	58
BLOODNET	ADV	DA	62	ROADKILL	SIM	DA	59	RUSSELLSHEIM	STR	OV	62
BRUTAL	777	DA	82	ROBINSON'S REQUE	ADV	OV	82	S.U.B.	STR	OV	59
BUGS	777	DA	58	RUSSELLSHEIM	STR	OV	82	SHADOW FIGHTER	ACT	DA	58
BUNDESLIGA MA. 3	SIM	OV	76	RUFF & TUMBLE	ACT	DA	52	SIM CITY 2000	SIM	OV	79
BUMP'N'BURN	SPD	DA	57	S.U.B.	STR	OV	80	SKELTON KREW	SIM	DA	62
BUREAU 13	ADV	DA	92	SENSIBLE GOLF	SPD	DA	82	STAR CRUSADER	SIM	OV	64
CARIBBEAN DISASTER	SIM	OV	68	SENSIBLE W.D. SOCCER	SPD	DA	82	SURVIVAR 2000	SIM	OV	69
CHARTERBREAKER	SIM	OV	68	SHAD-FU	ACT	DA	58	SUPER STARDUST	ACT	DA	58
CHRISTOPH KOLUMB	SIM	OV	75	SIERRA SOCCER	WO	SPD	54	T.F.X.	SIM	DA	68
CROSSCHECK	SPD	DA	48	SIMCITY DELUXE	SAM	DA	82	THEME PARK	SIM	OV	65
DELPHINE CLASSICS	SAM	DA	58	SPACE ACADEMY	777	DA	64	TORNADO	SIM	DA	43
DER CLOUD-PRODIGE	ZUS	OV	48	SPACE QUEST 4	ADV	OV	39	TOTAL CARNAGE	ACT	DA	55
DER SCHATZ IM SILB.	SIM	OV	86	SPECIAL FORCES	ACT	DA	79	UFO ENEMY UNKNOWN	STR	OV	68
DIE SIEDLER	SIM	OV	52	SPERIS LEGACY	777	DA	59				
DOPPELPAS	SIM	OV	80	STAR CRUSADER	SIM	OV	82				

PREISLISTE
kostenlos anfordern!

Systemangebot:

Systemangebot	Art	Anl.	DM
DREAMWEB	ADV	OV	68
ELITE 2 - FRONTIER	SIM	DA	59
EMERALD MINE 1	GES	DA	59
EMERALD MINE 2	GES	DA	58
EMERALD MINE 3 PR.	GES	DA	58
EVASIVE ACTION	SIM	DA	57
FRODO DER ERDE	ADV	OV	69
FIELDS OF GLORY	STR	OV	69
FIFA INTERN. SOCCER	SPD	OV	60
FLIGHT OF THE ANA...	ADV	OV	62
FORMULAR ONE GRA.	SPD	DA	79
GUARDIAN	ROL	DA	68
GUNSHIP 2000	SIM	DA	58
HANDE - DIE EXPED.	SIM	OV	48
HATTRICK	ADV	DA	61
HERMALL 2	SIM	OV	68
HISTORYLINE 1914-1918	STR	OV	52
INNOCENT UNTIL CAL.	ADV	DA	68
ITS INTERN. CHECKET	SPD	DA	55
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	58
KICK OFF 3 - EUROPE	SPD	OV	52
KID CHAOS	ACT	DA	58
KINGDOMS OF GERM.	STR	OV	68
KINGPIN - BOWLING	SIM	DA	62
KINGS QUEST 6	ADV	OV	64
KULT OF SPEED	SIM	DA	52
LEMMINGS 3	GES	DA	58
LOLLYPOP	GES	DA	62
LORDS OF THE REALM	STR	OV	62
LOTH. MAT. S. SOCCER	SPD	OV	89
MAD NEWS	SIM	OV	88
MAD NEWS EXTRAL.	ZUS	OV	43
MARVIN'S MARY AD.	ADV	DA	62
MICRO MACHINES	SIM	DA	48
MR. NUTZ	GES	OV	52
NEW W. OF LEMMINGS	GES	DA	58
OLDTIMER 2	SIM	OV	68
OVERDRIVE	SIM	DA	48
OVERLORD	SIM	DA	42
PINBALL FANTASIES	SIM	DA	55

AMIGA 1200 / 4000

AMIGA 1200 / 4000	Art	Anl.	DM
ALADDIN	GES	DA	62
ALLEN BREED 3D	ACT	DA	59
BALDIE	STR	OV	64
BANSHEE	ACT	DA	52
BINGO	SIM	OV	85
BLOODNET - A CYBER	ADV	DA	64
BRUTAL	777	OV	82
BUNDESLIGA MAN 3	SIM	OV	76
CIVILIZATION	SIM	OV	68
DAWN PATROL	SIM	DA	79
DER SCHATZ IM SILB.	ADV	OV	86
DOPPELPAS	SIM	OV	80
DREAMWEB	ADV	OV	68
DUSCHUNGELRUCH	GES	DA	64
ELITE 3 - FRONTIER	SIM	OV	60
EREN DER ERDE	ADV	OV	69
FIELDS OF GLORY	STR	OV	69
FRONTLINES	STR	OV	62
HANDE - DIE EXPED.	SIM	OV	48
HATTRICK	SIM	OV	68
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	64
KING'S QUEST 6	ADV	OV	64
KÖNIG DER LÖWEN	GES	DA	62
LORDS OF THE REALM	STR	OV	62
MAD W. OF ENDORIA	STR	OV	62
NEW W. OF LEMMINGS	GES	DA	57
OLDTIMER 2	SIM	OV	69

AMIGA CD32

AMIGA CD32	Art	Anl.	DM
AKIRA	777	OV	89
ALLEN BREED 3D	ACT	DA	58
ALLEN OLYMPICS	SPD	DA	55
ATR-ALL TERRAIN RAC	SIM	DA	55
BALDIE	STR	OV	84
BANSHEE	ACT	DA	52
BASE JUMPERS	GES	DA	55
BENEFACOR A STEEL SKY	ADV	OV	59
BLOODNET	ADV	DA	64
BUGS	777	DA	55
BUREAU 13	ADV	OV	62
CYBERWAR	ACT	DA	59
DREAMWEB	ADV	OV	68
ELITE 3 - FRONTIER	SIM	OV	60
EMERALD MINES	GES	DA	58
EVASIVE ACTION	SIM	DA	58
FIELDS OF GLORY	STR	DA	64
GUARDIAN	ACT	EV	69
GUNSHIP 2000	SIM	DA	62
INTER. SEN. SOCCER	SPD	OV	52
IMPOSSIBLE MISS 2000	GES	DA	64
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	64
KINGPIN	STR	DA	58
LITL CIVIL	ACT	DA	59
MARVIN'S MARY AD.	GES	DA	58
MEGA RACE	SIM	DA	64
OLDTIMER 2	SIM	OV	75
PINBALL ILLUSIONS	SIM	DA	62
PIRATES GOLD	SIM	DA	62
PUSSES GALORE	777	DA	54
REUNION	STR	OV	62
RISE OF THE ROBOTS	ACT	DA	62
ROADKILL	SIM	DA	64
SHADOW FIGHTER	ACT	DA	58
SKELTON KREW	ACT	DA	62
SPACE ACADEMY	777	DA	59
STAR CRUSADER	SIM	OV	62
SURVIVAR 2000	SIM	OV	64
SUPER STARDUST	ACT	DA	58
SYNDICATE	SIM	OV	69
T.F.X.	SIM	DA	68
THEME PARK	SIM	EV	64
TINY TROOPS	777	DA	60
TOWER ASSAULT	ACT	DA	58
UFO - ENEMY UNKNOWN	STR	OV	68
WORLD COP GOLF	SPD	DA	59
WORMS	ACT	DA	57

QUICKSOFT GMBH
Am Rappanschneller 16
78183 Hüglingen

tel: 0771/64440
fax: 0771/64449
mailbox: 0771/64442

Hardware
Honey Bee Joypad 49,00 49,00 49,00

Erben der Erde

New World Computing sucht hier schlaue Füchse – für die Hauptrolle in einem wortwörtlich fabelhaften AGA-Adventure, das tierisch gut vom PC auf den Amiga umgesetzt wurde. Dank Softgold selbstredend komplett deutsch...

Die im Disney-Stil vermenschlichten Tiere dieser abenteuerlichen Digi-Fabel hat der alte Programmierfuchs David Joiner (seine Dreamers Guild hat ja bereits mit dem „Fairy Tale Adventure“ einen echten

Amiga-Klassiker zu verantworten) auf die Menschheit losgelassen. Und um im Tiergarten zu bestehen, braucht man stilgerecht ein feines Spürnäschen:

Elf Tierstämme haben die Erde von den auf unerklärliche Weise verschwundenen Menschen geerbt, wodurch sich die Welt nun in artentypische Reviere aufteilt. So hausen die klugen Ratten etwa in unterirdischen Höhlen, die friedfertigen Elche bevorzugen eine idyllische Waldlich-

tung, und die fleißigen Wiesel haben sich gar ein echtes Dörfchen mit Hütten und Wegen zusammengezimmert. Doch auch im Tierreich geht nicht immer alles mit rechten Dingen zu, denn eines Nachts wird ein heiliger Stein, der sogenannte „Orb der Stürme“, gestohlen. Im kleinen Intro zeigt sich nun, daß man den Fuchs Rif der schnöden Tat beschuldigt – völlig zu Unrecht, weshalb der Spieler ihm helfen soll, die Wahrheit ans Licht zu bringen.

Zwecks Motivationssteigerung haben die Wildschweine kurzerhand Rifs Freundin als Geisel genommen und ihm zwei Aufpasser zur Seite gestellt. Doch auf dem Weg durch Wäl-

der, Dörfer und Dungeons erweisen sich der Elch Eeah und das wilde Schwein Ook als recht hilfsbereite Gefährten: Während der Geweihträger erhitzte Gemüter mit diplomatischem Geschick zu beruhigen weiß, ist Ook quasi der Eber fürs Grobe – angedrohte Keilerkeile bringt noch das maulfaulste Wiesel dazu, auszupacken! Gesteuert wird der Fuchs (die Kumpel trotten von alleine hinterdrein) im Point & Click-Verfahren à la Sierra, sein Weg führt durch farbenprächtig und detailreich gezeichnete 3D-Landschaften, wobei größere Strecken zwischen den einzelnen Niederlassungen via Übersichtskarte abgekürzt werden. Meister Reineke hört zudem auf die acht am unteren Bildrand versammelten Kommandos wie Nehmen, Benutzen oder Reden, von denen das jeweils aktuelle bequemerweise immer gleich automatisch auf die rechte Maustaste gelegt wird. Fährt man also mit dem Cursor über ein greifbares Item, so ist dieses Mausohr mit dem Befehl zum Aufnehmen belegt, trifft man dagegen auf eine redselige Person, löst dieselbe Taste ein Gespräch aus.

Derlei wortreiche Anklick-Plaudereien müssen in großer Zahl geführt werden, weil die hiesigen Dörfer, Burgen und Höhlen zwar jede Menge Einwohner und Gebäude aufweisen, die meisten der betretbaren Häuser aber leerstehen und für den Spielverlauf ebenso bedeutungslos sind wie vieles, was ihre Bewohner zu berichten haben. Während man da also die Spreu vom Weizen trennt, wird bei den Gesprächen und Hausbesuchen oft ein



Rif und der Jägermeister



Die menschenfreie Erde aus der Draufsicht



Ein tierisches Baumhaus



Das Wiesel weiß Bescheid



Dieses Iglu ist ein Tempel!



In der Halle des Schweinekönigs

Bild im Bild eingeblendet, um eventuell vorhandene Gegenstände besser erkennen zu können. Erkennen allein genügt freilich nicht, man sollte den Kram auch einsammeln und zwecks späterer Verwendung im unbegrenzt aufnahmefähigen Rucksack wegschleppen.

Weil schon die Thematik eher jüngere Abenteurer ansprechen dürfte, ist in Sachen Rätsel überwiegend Schonkost angesagt: Bei den Logeleien im Stil von „Tangram“ kann die Lösung gleich eingeblendet werden, und überhaupt muß stets nur eine Teilaufgabe zur selben Zeit bewältigt werden – bei Erfolg tauchen dann neue Gegenstände und Gesprächspartner auf, was auch zu einer ständigen Erweiterung der schließlich mehrere Bildschirme großen Übersichtskarte führt. Sie wird jeweils automatisch um weitere besuchswürdige Lokalitäten wie z.B. eine Insel, einen Wasserfall oder ein Katzen-

dorf ergänzt. In Ermangelung von Auto-mapping und Kompaß haben sich lediglich die etwas langatmigen Wanderungen durch die weit verzweigten Gänge der Hundeburg, der Rattenhöhle und eines stillgelegten Flughafens als schwierig erwiesen, zumal sie teilweise mehrmals zu absolvieren sind.

Optisch wirkt die herzig gezeichnete und ordentlich animierte Viecherei sehr nett, nur das Scrolling ist (jedenfalls ohne 4 MB RAM oder eine Turbokarte) etwas langsam und ziemlich ruckelig. Aber wozu hält das Optionsmenü die Möglichkeit parat, auf bildweise umschaltende Grafiken umzustellen? Auch die Textgeschwindigkeit läßt sich dreifach variieren, bei Bedarf können die Sätze zudem per Mausklick weitergeschaltet werden, was dem flüssigen Spielverlauf ebenso guttut wie die absolut problemlose Maussteuerung. Wer allerdings keine Festplatte für die

rund 10 MB verschlingende Installation besitzt, darf das Dutzend Disketten sehr häufig wechseln – es sei denn, man würde die Musik abschalten, was aber aufgrund des alle vier Kanäle ausnutzenden und prima zum mittelalterlichen Ambiente passenden Liedguts sicher keine optimale Lösung ist.

Die vorliegende AGA-Version verfügt zudem über etwas deutsche Sprachausgabe und ist optisch mit der PC-Fassung vom letzten Jahr identisch, nur auf Geräusche muß man hier leider verzichten. Dafür abenteuerern die Erben der Erde auch im Multitasking und kommen auf einem PAL-, NTSC- oder sogar einem VGA/Multiscan-Monitor gleichermaßen gut zur Geltung. Geplant sind darüber hinaus eine CD- sowie eine 500er-Version dieses liebenswerten Comic-Märchens, über die wir dann später fabulieren können... (md)



Für den Ausflug in die Rattenhöhle ist Tarnung angesagt



Hier kommt keine Sau rein!



ERBEN DER ERDE

(NEW WORLD COMPUTING/SOFTGOLD)

ADVENTURE-FABEL

81%

„TIERISCH“



GRAFIK	81%
ANIMATION	72%
MUSIK	83%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	12 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

UFO

ENEMY UNKNOWN

Während die MicroProse-Aliens den PC bereits im Nachfolger „X-Com – Terror from the Deep“ heimsuchen, landet das komplexe Ur-Progi erst ein halbes Jahr nach der AGA-Version auch auf Standard-Amigas. Na, besser spät als nie!



Rambo lebt!

Fast hätten auch die führenden Wirtschaftsmächte der Erde zu spät gemerkt, daß uns gegen Ende dieses Jahrtausends massive Übergriffe aus dem All bevorstehen. Doch ruft man mit der X-Com noch rechtzeitig ein Abfangkommando ins Leben und unterstellt die wackeren Alienjäger dem Spieler einer stark strategielastigen Mischung aus Simulation, Abenteuer und Action...

Nachdem man sich für einen der fünf Schwierigkeitsgrade entschieden hat, wird auf einem zoom- und drehbaren Globus der Standort des ersten von maximal acht Stützpunkten gewählt. Hier macht sich bereits der Geschwindigkeitsverlust im Vergleich zu A1200 bzw. A4000 bemerkbar, denn bis Mütterchen Erde da auf einen Mausklick reagiert, dauert es schon ein Weilchen. Etwas flotter klickt es sich durch die diversen Menüs, wo sich die Stationen mit den unterschiedlichsten Gebäuden vom Labor über Radarsysteme bis hin zu Hangars ausstatten lassen. Das Personal besteht aus Wissenschaftlern, Ingenieuren und Soldaten, wobei das Militär und seine Jäger oder Truppentransporter mit jeder Menge High-Tech (z.B. verschiedene Waffensysteme) ausgerüstet werden können.

Das alles kostet natürlich eine Stange Geld, doch erfolgreichen Kommandeuren greifen die 16 Gründungsstaaten der X-Com großzügig unter die Arme. Zudem

läßt sich der Kontostand durch den Verkauf von Eigenentwicklungen wie Laserpistolen und Bewegungsscanner bzw. Nachbauten von außerirdischem Equipment aufmörteln. Und sobald schließlich die Forscher forschen, Gebäude gebaut werden und die bestellten Teile unterwegs sind, darf man getrost

den Zeitablauf auf die höchste der sechs Stufen stellen: bei wichtigen Ereignissen stoppt die Uhr nämlich automatisch, und ein Infowindow erscheint. Hier wird denn auch immer wieder mal der Anflug eines UFOs gemeldet, was unsere Abfangjäger auf den Plan ruft – sie sollen die Untertasse möglichst über Land zum Absturz bringen, damit bis zu 14 Kämpfer (Panzer an Bord reduzieren die Truppenstärke) das Wrack samt der Umgebung nach Aliens und Artefakten durchkämmen können. Klar, daß es dabei auch hier wieder zu rundenweise ausgetragenen Gefechten kommt.

Der zuletzt beschriebene Teil des Spiels ist natürlich der spannendste, erfordert jedoch auch am meisten Geduld: Die Gerangel in der Iso-Grafik gehen oft etwas zäh über die Bühne, versprechen bei Erfolg aber auch verbesserte Charakterwerte für die Soldaten und (nach Analyse der Beute)



Eine starke Truppe

grandiose wissenschaftliche Erkenntnisse. Die optische Präsentation der Alienhatz war indessen noch nie grandios und hat hier zusätzlich ein wenig gelitten: dito der Sound. Aber insbesondere von der Festplatte kann das hochkomplexe UFO auch am 500er noch als „unheimlich fesselndes Objekt“ umschrieben werden! (st)



34

Zwei gegen einen: das Abfangmanöver



Der Stützpunkt von oben

UFO – ENEMY UNKNOWN (MICROPROSE)

GENRE-MIXTUR

70%
„SPANNEND“



GRAFIK	62%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	74%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	EMPFEHLENSWERT
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

BLOODNET

Gameteks Cyber-Vampire haben sich ja erst vor drei Monaten in AGA-Amigos verbissen, jetzt gehen sie auch dem 500er an den Hals – nur wurde das SF-Rollenspiel bei der Umsetzung zur Präsentations-Ader gelassen...

Die Zukunft sieht allerdings noch genauso düster aus wie am 1200er: Anno 2094 machen Cyberpunks, Vampire und Gangs die New Yorker Straßen unsicher, während der Megakonzern Trans-Tech das Land mit eiserner Faust regiert. Um den Alptraum komplett zu machen, ist der Held Ransom Stark nicht nur arbeitslos, sondern wurde soeben von einem Blutsauger angeknabbert – es bleiben ihm nur wenige Echtzeit-Tage, um die Gehirnspezialistin Deidre Tackett ausfindig zu machen, welche als einzige die stetig voranschreitende Mutation zum Vollzeit-vampir aufhalten kann. Nach der umfangreichen Charaktergenerierung wird Ransom mittels der am oberen Bildrand einblendbaren Iconleiste im Point & Click-Verfahren durch bildweise umschaltende Örtlichkeiten gelotst; zu allen verfallenen Kirchen, dubiosen Bars und liederlichen Gassen gelangt man via simplen Mausklick auf einer Übersichtskarte. Die Locations werden von zwielichtigen Gestalten wie Dealern, Söldnern, Hackern, Crackern oder Virenzüchtern bevölkert, mit denen teils etwas langatmige Anklick-Gespräche zu führen sind. Ehe das dabei in Porträtbildern eingeblendete Gesocks jedoch mit den unentbehrlichen Infos rüberkommt, muß man zumeist eine Gegenleistung (Geld, Waffen, Drogen oder Computerhardware sind zu beschaffen) erbringen. Und trifft man mal einen Freund, kann er für die ma-



Das Icon-Sextett

ximal sechsköpfige Party unterschiedlicher Talente rekrutiert werden. Nun dürstet es unseren Hauptdarsteller aber zunehmend nach dem guten Roten, weshalb Ransom abhängig von einer Energieleiste öfter einen Passantenhals anzupfen muß – freilich ohne dabei versehentlich eine für ihn wichtige Person leerzusaugen. Kämpfe mit Opfern, Vampir-Kollegen und Gangstern werden in Rundenform und unter Zuhilfenahme eines stattlichen Arsenal aufgefunder oder gekaufter Waffen wie Granaten, Kruzifixe und Flammenwerfer ausgetragen; entweder persönlich oder komplett vom Rechner. Zudem kann Ransom dank seines Laptops in den Cyberspace abtauchen, wo er auf der Suche nach Zugangscodes inmitten von gefährlichen Wächterprogrammen, Viren und Bytes umherschwebt. Verglichen mit der AGA-Version kommen hier nur Bilder in blutarmen 32 Farben und mit eher mäßigen Animationen zur Aufführung, auf Intro und Soundbegleitung wurde gleich völlig verzichtet. Die Maussteuerung selbst klappt nach wie vor gut, allerdings ist mit Nachladezeiten zu rechnen, die ohne Festplatte

Jetzt wäre ein sofortiger Ortswechsel angebracht!



Zünftige Zukunft?

fast schon unerträgliche Ausmaße annehmen. Und da die umfangreichen englischen Textpassagen zudem fundierte Fremdsprachenkenntnisse voraussetzen, wird das Blutnetz nicht jedermann einwickeln können – auch wenn Freunde düsterer SF-Szenarien à la William Gibson darin nicht schlecht aufgehoben sind. (md)

BLOODNET (GAMETEK)

SF-ROLLENSPIEL

65%
„ADERLASS“



GRAFIK	68%
ANIMATION	54%
MUSIK	0%
SOUND-FX	0%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	66%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	B JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



Gerangel & Gespräche





abgebildete CD nicht im Lieferumfang

CD & Co.

CD-ROM Laufwerke, Controller und Software auf CD zu absoluten Hammerpreisen

GAME-CDs

UFO	79.00
Megarace*	71.00
ATR-All Terrain Racing	64.00
Tower Assault	69.00
Universe	49.00
Litil Devil	69.00
PGA European Tour Golf	61.00
Microcosm	35.00
World of Games	45.00
Gamers Delight	57.00
Gigantic Games 2	25.00
CD32Gamer	19.90

Game-Bundle:

Beim Kauf eines nebenstehenden Komplettsystems erhalten Sie für nur DM 112.00 Aufpreis:
World of Games, Gamers Delight, Gigantic Games 2

USER-CDs

Aminet Set (4 CDs)	59.00
Aminet 5	23.50
Megahits 5 (Doppel CD)	51.00
Gold Fish 2	51.00
Fresh Fish 8	55.00
Deutsche Edition 2	45.00
Meeting Pearls	19.80
Giga-Grafik (4CDs)	75.00
Amiga Tools	49.00
The Light Works (Tobias Richter)	75.00
World of Amiga	45.00
Sounds Terrific (Doppel CD)	49.00

User-Bundle:

Beim Kauf eines nebenstehenden Komplettsystems erhalten Sie für nur DM 85.00 Aufpreis:
Aminet-Set, Aminet 5, Meeting Pearls

CD-Caddy: 1 Stück 9.50, 3 Stück 25.00

Systeme für A600/1200

Tandem PCMCIA-Controller mit double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio-Player, CD-ROM Filesystem und CD32-Emulator mit deutschem Handbuch, komplett anschlussfertig, für nur...

299,-



HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220, 50969 Köln

Overdrive double-Speed mit PCMCIA-Controller, double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio-Player & Audio-Mischer (Amiga/CD), CD-ROM Filesystem, CD32-Emulator und Photo-CD Converter, deutsches Handbuch, anschlussfertig

449.00

Overdrive quad-Speed wie oben aber CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit

599.00

PCMCIA CD-Controller solo:

Overdrive ATAPI-CD-Controller solo ohne CD-Drive **229.00**
Tandem IDE-CD-Controller solo ohne CD-Drive **99.00**

CD-Drives solo:

Double-SpeedDrive Mitsumi FX00TB (IDE) **229.00**
Double-SpeedDrive Mitsumi FX00IDE (ATAPI) **229.00**
Quad-SpeedDrive Mitsumi FX400 (ATAPI) **369.00**

Achten Sie bei Einzelbestellung unbedingt auf Kompatibilität Ihres Laufwerks / Ihres Controllers!

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-, Eilversand und Großgeräte per Trans-D-Flux ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf vorbehalten.



Bestell-Telefon: **0221/369062**

Brookes kleines Computer-ABC

ALLES ÜBER DATENTRÄGER!

Datenträger sind die Dinger, denen wir es verdanken, daß wir nicht immer vor dem Bildschirm mitstenografieren müssen. Es gibt dererlei einige, und drei davon zeigen wir euch heute, hier und jetzt:

Da wäre zuerst einmal der **Magnetische Datenträger**. Tip für alle Hasen: Diesen Datenträger erkennen wir schnell durch direkte Konfrontation mit einem Magneten. Sind die Daten darauf hinterher noch lesbar, dann war's höchstwahrscheinlich ein **Digitaler Datenträger**. Tolles Teil das, und so stabil, daß nicht einmal ein Laser ihm was anhaben kann. Tja, und dann gibt es da noch eine dritte Spielart, die aber nicht so verbreitet ist. Genaugenommen gibt es ihn nur noch in Süddeutschland ...



DIGITALER DATENTRÄGER



NEANDERTALER DATENTRÄGER

UP or DOWN

Diesen Monat schlagen die Bäume aus, während der Jugendschutz bereits davor zugeschlagen hat, und zwar bei den schlagkräftigen Recken von „Mörkel Kombat 2“: Aus und vorbei, der Schlager unter den letzten Top Sellern wurde beschlagnahmt!

Acclains Prügelei erschien BPS und Staatsanwalt jedenfalls derart verrohend, daß die Strafversetzung auf den Index nicht mehr als ausreichend erachtet wurde – man hat sämtliche Exemplare aus dem Verkehr gezogen. Aber in Euren Top Twenty rangiert das Game ohnehin nur noch an dritter Stelle, während sich auf den Spitzenplätzen nach wie vor so friedfertige Spiele wie „Die Siedler“ und der „Bundi Hattrick“ behaupten. Letzterer hat es nun übrigens auch schon zum Vizemeister am 1200er gebracht und dort „Sim City 2000“ auf den dritten Platz verdrängt. Am Rummel um den Digi-Rummel „Theme Park“ konnten die nordischen Ledertreter von Software 2000 freilich nix ändern, das Spiel war und ist Eure AGA-Lieblingsattraktion! Und Sid Meiers Freibeuter mußten den zweiten Platz der Silbercharts räumen, um Platz für „Banshee“ zu machen.

Ansonsten darf sich unser Neuzugang Martin diesmal die Silberkugeln geben, während man bei MicroProse bekanntlich nur selten eine ruhige Kugel schiebt – wie die Auflistung der aktuellen Highlights dieser Company in den Special Charts sehr anschaulich belegt. Und wer jetzt ein spielbares Gratis-Highlight abgreifen will, der schaue sich erst mal unsere Beleg- bzw. Verlosungsexemplare an. Wir hätten nämlich

1 x Kid Chaos
1 x Kingpin
1 x Ruff 'n' Tumble

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



2. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (3) BESCHLAGNAHMT
4. (5) INDIZIERT
5. (9) SYNDICATE
6. (4) INDIANA JONES IV
7. (6) DUNE II
8. (12) ANSTOSS
9. (8) PIZZA CONNECTION
10. (10) GOAL!
11. (7) AMBERMOON
12. (18) CANNONFODDER 2
13. (11) DEATH OR GLORY
14. (15) HISTORYLINE
15. (19) DER CLOU!
16. (–) FIFA INT. SOCCER
17. (14) THEME PARK
18. (16) UFO
19. (–) WING COMMANDER
20. (–) BIING!

zu vergeben und verlangen zwecks Teilnahme nur ein kleines Kärtchen (okay, es darf auch ein ausgewachsener Brief sein) mit Euren aktuellen Spiele-Favoriten von Euch. Die Anzahl der Nennungen spielt dabei keine Rolle, die Anzahl der Schriftstücke dagegen schon – pro Einsender gibt es natürlich auch nur eine Gewinnchance!

Zu jedem genannten Titel macht unsere digitale Auszählmaschine dann einen Strich und schließlich aus allen Strichen brandneue Charts für die kommende Ausgabe. Das glaubt Ihr nicht, das hört sich verdächtig nach einem ebenso verspäteten wie schlechten Aprilscherz an? Ertappt, denn noch existiert ein solcher Apparat nicht, aber wenn wir nicht bald einen kriegen, könnte ein Zählklavenstreik die Folge sein! Wer zeigt sich solidarisch, wer will der Zählklavengewerkschaft beitreten? Sklavische Treue zum Joker, das freihändige Zählen bis 10.000 und 3.000,- DM Monatsbeitrag sind erforderlich! Keiner? Auch recht, dann trennt Eure Lieblingsspiele wenigstens artig nach Standard-, A1200- und CD-Versionen (wie Ihr das vom Hausmüll her kennt), schreibt Euren Absender lesbar, und besorgt Euch eine schicke Briefmarke – dann dürft Ihr sogar für den Fall des Falles Euren Wunschgewinn mit angeben. Wir geben zum Schluß auch noch ein bißchen an, nämlich mit unserer todschicken Adresse, die da lautet:

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

1. (1) THEME PARK
2. (–) BUNDESL. MAN. HATTR.
3. (–) SIM CITY 2000
4. (4) BANSHEE
5. (3) UFO
6. (6) STAR TREK
7. (–) OLDTIMER
8. (–) ANSTOSS
9. (–) PINBALL ILLUSIONS
10. (7) CIVILIZATION



TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOSM



2. (-) BANSHEE
3. (2) PIRATES! GOLD
4. (3) TOWER ASSAULT
5. (7) UFO
6. (5) INDIZIERT
7. (4) PINBALL FANTASIES
8. (-) ELITE II
9. (10) RISE OF THE ROBOTS
10. (9) SUBWAR 2050

TOP SELLER

1. (-) BING!



2. (4) FIFA INT. SOCCER
3. (-) BUNDESL. MAN. SUPPORTER
4. (9) BUNDESL. MAN. HATTRICK
5. (2) THEME PARK
6. (-) OLDTIMER
7. (-) DIE SIEDLER
8. (-) PINBALL ILLUSIONS
9. (-) CANNONFODDER 2
10. (-) TOWER ASSAULT

PERSONAL FAVORITES



MARTIN

1. PINBALL ILLUSIONS
2. INDIZIERT
3. INDIANA JONES IV
4. THEME PARK
5. PINBALL FANTASIES

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (5) FUSSBALL TOTAL
3. (3) RÜSSELSHEIM
4. (6) THEME PARK
5. (2) DIE SIEDLER
6. (7) FIFA INT. SOCCER
7. (4) PIZZA CONNECTION
8. (9) HANSE - DIE EXPEDITION
9. (10) DER TRAINER
10. (-) WING COMMANDER

AKTUELLE TOP-GAMES VON MICROPROSE

1. SUBWAR 2050 (CD³²) 85%



2. GUNSHIP 2000 (CD³²) 85%
3. F-117A (A1200) 85%
4. PIRATES! GOLD (CD³²) 85%
5. GUNSHIP 2000 (A1200) 85%
6. SUBWAR 2050 (A1200) 81%
7. CIVILIZATION (A1200) 80%
8. STARLORD 78%
9. UFO (A1200) 72%
10. IMPOSSIBLE MISSION 2025 62%

Frühlingserwachen im PD-Pool: Dieser Tage sind rund 50 neue Nordlicht-Scheiben bei uns eingetrudelt, auf denen sich so manches Schmuckstück findet! Auf zur Sichtung der Kollektion...

Doofer Name, nettes Spiel: **Kungfu Charlies** ist eine actionlastige Fernost-Prügelei, die ein wenig an den Automaten „Shaolin's Road“ erinnert. Allein oder im Team rennt bzw. hüpfert man durch ein parallax scrollendes Kloster und drischt mit der Handkante auf Heerscharen anströmender Gegner ein. Flachzulegen sind Karateka, Soldaten, Mumien und Cyborgs; außerdem bewachen noch besonders biestige

Obermotze den Ausgang jedes der zehn Levels. Das flotte und mit Sammel-Extras aufgepeppte Gameplay präsentiert sich in simpler, aber ruckfrei animierter Optik samt ansprechender Soundkulisse; dazu kommen Paßwörter zum Wiedereinstieg in jeden Level. Wer mithüpfen will, ordert die Nordlicht 37/2.

Auf der Nordlicht 37/5 findet sich eine Digi-Version des bekannten Brettspiel-Klassikers „Dame“ – den der Autor hier in **Dama** umgetauft hat (warum, war trotz Readme-Files nicht zu erfahren). Die Umsetzung überzeugt durch einen recht geschickten Computergegner, der zumindest Gelegenheitsspielern überzeugend Paroli bietet. Features wie Zugrücknahme, eine Hilfefunktion oder verschiedene Stein-Designs gibt's zwar nicht, dafür aber eine detailverliebte Grafik: Der Maus-

zeiger ist mit einem Schatteneffekt unterlegt, ebenso die Steine, welche beim Verschieben je nach Untergrund (leeres oder besetztes Feld) sogar sichtbar auf- und absinken. Kurzum, die Damentwahl ist eine gute Wahl.

Action-Veteranen werden wiederum auf der Nordlicht 39/6 fündig, wo der gute alte „Mr. Do!“ seine Wiederauferstehung erlebt. Wie anno dunnemals in der Spielhalle buddelt sich der Held durch das Erdreich von **Bob's Garden**, klaubt Obst auf und weicht dabei seinen Verfolgern aus. Die Amiga-Umsetzung entspricht bitgenau dem Vorbild; von den diversen Extras (z.B. für Zusatzleben) bis hin zum Leveldesign ist Originalität Trumpf. Man kann also seine Feinde noch immer unter Beschuß nehmen, und genau wie früher gibt's vier Lösungswege pro Stage. Das feine, wegen der sehr intel-

ligent agierenden Computergegner aber nicht eben einfache Gameplay in der Arcade-Präsentation von vorgestern macht also wirklich Laune!

Ganz anders **Interface Robot**, wo der erste und somit ausgemacht spartanische Eindruck täuscht – wer Jeff Minters abgedrehte Kult-Knallerei „Llamatron“ mochte, wird sich auch hier prächtig amüsieren: Erneut lasert man als Solosöldner verrückte Sprites in allen Formen und Farben vom Screen, darunter simple Plastikugeln, Acid-Smilys, rotierende Farbscheiben, Pac-Männer und sogar richtig dicke Endgegner. Mehr als ballern, ausweichen und auf den eigenen Energieschild zu achten ist zwar nicht zu tun, doch zusammen mit dem knalligen Sound ergibt sich eine wunderbar destruktive Materialschlacht. Sie tobt auf der Nordlicht 39/7.



Prügeln auf der Plattform: **Kungfu Charlies**

Mach mir den Maulwurf in Bob's Garden



Die Psycho-Ballerei: **Interface Robot**



Alte Dame, neuer Name: **Dama**



Quasi der Vorgänger zum eben besprochenen „Bob's Garden“ tummelt sich auf der **Nordlicht 39/8**: Hinter dem Titel **Diggers** verbirgt sich die Amiga-Konvertierung des Arcade-Oldies und „Mr. Do!“-Vorläufers „Dig Dug“. Wie kaum anders zu erwarten, darf man sich demnach auch hier durch den Untergrund wühlen, Früchte und Extragut einsammeln, den Gegnern Felsen auf den Kopf fallen lassen oder sie mit einer Fahrradpumpe bis zum Zerplatzen aufblasen. Auch hier entspricht die Umsetzung bis aufs I-Tüpfelchen dem Original; Optik und Sound sind mithin kaum üppig, entwickeln aber den Charme aller gelungenen Klassik-Konvertierungen. Und in puncto Gameplay hüpfen die Software-Senioren ja ohnehin so manchem Jungspund davon...

Der nächste Klassiker wartet bereits auf der **Nordlicht**

40/3; auch wenn die zugrundeliegende Action-Tüftelei „Crillion“ nicht ganz so berühmt war – es handelt sich um das Listing des Monats eines längst verschiedenen Computermagazins. Das enorm spielbare Game heißt hier **Courli** und bietet komplexe Labyrinth, die mit einer Murmel zu durchrollen sind. Dabei trifft man u.a. auf Breakout-Steine und farbsensitive Tore, die erst nach Umfärben des Balles an bestimmten Schlüsselpunkten den Weg freigeben. Bis alle relevanten Steine getroffen, verschoben oder eliminiert sind, werden Großhirn und Joystick jedenfalls gleichermaßen stark beansprucht, die restlichen Organe dagegen weniger: Optik und Sound sind kaum der Rede wert.

Mindestens ebensoviel Gehirnschmalz verlangt die **Nordlicht 40/4** dem geplagten Zocker ab, wenn er bei **Peg It** Steine überspringt und

andere wegnimmt – solange, bis nur noch einer auf dem etwa neun mal neun Felder großen Spielfeld übrigbleibt. So weit, so „Solitär“, von der Brettspiel-Version unterscheidet sich das digitale Pendant aber durch Extras wie z.B. ein Trampolin für doppelte Mehrfachsprünge, die feine Aufmachung mit passendem Begleitsound und hübsch animierte Figuren sowie das Zeitlimit und eine limitierte Anzahl von erlaubten Sprüngen. In der Summe ergibt sich so eine prima Puzzelei, deren Aufmachung sich vor handelsüblicher Vollpreiskost nicht zu verstecken braucht.

Zur abschließenden Entspannung hält die **Nordlicht 40/5** ein Jump & Run bereit, das in wirklich jeder Beziehung an früheste 8-Bit-Tage erinnert: Ein Miniatur-Held schlägt sich laufend und hüpfend durch eine farb- und detailarme Plattform-Land-

schaft, um trotz all der Scheren, Rasiermesser etc. möglichst viele Schatzkisten einzusacken. Pixelgenaues Ausweichen ist dabei angesagt, falls man seine sieben Leben nicht bereits in den ersten Screens aushauchen mag. Und damit ist **Top Hat Willy** wohl eher ein Fall für nostalgische Könner denn für Liebhaber aktueller Hüpficals.

Doch ob alt oder neu, sämtliche vorgestellten Scheiben verrichten ihren Dienst auf allen Amigas mit 1 MB RAM (nur der „Interface Robot“ benötigt 1,5 MB) und sind bei folgender Adresse zu beziehen:

Gabi und Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Pro Disk sind drei Märker zu veranschlagen, jeweils zuzüglich Versandkosten. (rl)



Quasi Bobs Vor-Garten: **Diggers**

Stein um Stein: **Peg It**



Zum Kugeln: **Courli**



Pixelgenaue Plattform-Nostalgie: **Top Hat Willy**

Ein Film wie ein
Handkantenschlag!



Die Leinwand giert nach Action, und was könnte schon actionreicher sein als ein Game wie „Street Fighter“? Ergo kann man die Straßenkämpfer seit dem 27. April nun auch im Kino bewundern – hier kommt das wunderbare Preisausschreiben zum Film!

Wenn ein amerikanischer Movie-Gigant wie Columbia TriStar was springen läßt, dann gleich paketweise! Zäumen wir den Gaul also ausnahmsweise mal von hinten auf und fangen mit den tollen Gewinnen an:

1. PREIS

Im Sieger-Paket versteckt sich Kleidsames wie ein nachtschwarzes **Street Fighter T-Shirt** und eine **Street Fighter Baseballmütze** ebenso wie das originale **Filmplakat** und ein starker **Street Fighter Comic**. Darüber hinaus warten zwei coole **Soundtrack-CDs** – die eine von Virgin (u.a. mit dem **Street Fighter Rap** von Ice Cube und NAS), die andere von Capcom mit der eigentlichen Filmmusik. Eine **Kino-Freikarte für zwei Personen** (für ein Filmtheater Eurer Wahl) darf natürlich nicht fehlen, und zum wohltschmeckenden Schluß gibt's noch das **Straßengang-Megapack mit 200 Street Fighter Kaugummis!**

2. - 5. PREIS

Die nachfolgenden Gewinner bekommen praktisch dasselbe, nur ohne die Kaugummis!

6. - 10. PREIS

Auch die mittleren Ränge sollen nicht darben, denn ihrer harren **T-Shirt, Filmplakat, Comic und Kino-Freikarte für zwei Personen**.

11. - 20. PREIS

Hier werden die Fans mit jeweils einem **Street Fighter T-Shirt** und einem originalen **Kino-Plakat** beglückt.

21. - 50. PREIS

Alle, die auf einem dieser Plätze landen, erhalten ein **Filmplakat** zur Zierde der Heimatwände.



WAS IST ZU TUN?

Weil dies ganz offensichtlich ein Preisausschreiben für Fans ist, richtet sich auch die Preisfrage an die Freunde handfester Action:

VON WELCHEN BEKANNTEN STARS WERDEN COLONEL GUILLE UND CAMMY IM FILM VERKÖRPERT?

Wer's weiß, schreibt die beiden Namen samt einem leserlichen Absender auf eine Postkarte und kämpft sich bis zum 15. Mai 1995 (Einsendeschluß!) zum Briefkasten durch. Den ausge-

schlossenen Rechtsweg solltet Ihr dabei meiden, und Mitarbeiter des Joker Verlags sowie von Columbia TriStar gelten als gedopt und sind deshalb erst gar nicht zugelassen. Alles Weitere spielt sich zwischen Fortuna und Euch ab, der Fight findet in folgendem Stadion statt:

JOKER VERLAG
„STREET FIGHTER WETTBEWERB“
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

DIE TOTAL ABGEDREHTE STICKER-SHOW

Im Januar haben wir gemeinsam mit Leisuresoft die Suche nach Fotos mit originellem Klebstoff für die Sticker zu Black Legends Fun-Game „Fußball Total!“ gestartet, hier und heute präsentieren wir die fünf Sieger – die restlichen 45 Gewinner finden sich in der Ruhmeshalle wieder.

1. PLATZ

Der Hauptpreis (ein A1200 nebst „Fußball Total!“ und T-Shirt) geht an Arne Windheim aus Jülich – schließlich ist er voll auf den Hund gekommen. Gut, daß jetzt zwei Compis im Haus sind – so darf das Herrchen wenigstens auch mal ran...



2. PLATZ

Für Hendrik Halkow aus Kolkwitz gibt's den Fleiß-Preis, denn er wollte gar nicht mehr aufhören zu fotografieren – isch cool, man! Und Deine Preise (Game und T-Shirt) sind allemal kein Schnee von gestern...



3. PLATZ

Helmut Tillmann und Junior Michael aus Mönchengladbach demonstrieren hier, wer für sie die Nummer eins am Spielfeld ist – was uns ebenfalls ein „Fußball Total!“ und ein T-Shirt (das alte ist ja nun „verklebt“) wert war.



4. PLATZ



Beim Anblick von Fußballfan Frank Hollerbach aus Leer in voller Werder-Kluft brachen die Nordlichter im Verlag förmlich in Tränen aus! Und vergaben voller Rührung noch mal Spiel und Shirt.

5. PLATZ

Jürgen Steffen aus Itzhoe steht auf Lack und (das runde) Leder, weshalb er die hübsche Motorhaube seines fahrbaren Untersatzes zusätzlich mit dem Sticker verschönt hat. Jetzt kann er mit dem Wolf tanzen, denn auch er kriegt „Fußball Total!“ und ein schickes Shirt.





Ruhmeshalle

Up & Down

So, und jetzt wollen wir doch mal sehen, wer in den letzten paar Wochen seinen Glücksbringer auch wirklich genügend gestreichelt hat – die nämlich, und nur die, kommen jetzt in den Genuß von je einem hochkarätigen Game! Mit Campaign II setzt sich zu glorreichen Panzerschlachten vor den Monitor **Marco Saupe, Krölpa**. Mit Worlds of Legend abenteuerlich durch Fantasy-Gefilde

Thomas Touzinsky, Obrigheim. Und hinter der Compilation Excellent Games verbergen sich gleich vier Superspiele – welche, das entdeckt in Kürze **Timo Bußhaus, Emstek**.

Stromausfall

Wer sich noch etwas auf die Folter spannen möchte, der möge einige Seiten weiterblättern und schauen, ob er richtig geantwortet hat. Wer gleich wissen will, ob er gewonnen hat, der möge einfach weiterlesen: Mit dem Spielleitersetz sowie Nebel über dem Blutwald bekämpft die Dämonenbrut **Arnaud Kolbe, Bornheim**. Mit dem Handbuch der erwachten Wesen erfährt manches über die Shadowrun-Schreckgestalten

Lars Heitmann, Ahrenswohde. Mit Mächte der inneren Sphäre erschließt sich den Battletech-Background

Philipp Kinast, Füssen. Und fast but not least lernt aus dem Clanbuch Brujah einiges mehr über Vampire **Rolf Rumes, Gersthofen**.

Kicker Cup

Diese Schlacht wäre auch wieder geschlagen, und als Dank für Eure tatkräftige Mithilfe wie immer einige Trophäen: Mit All Terrain Racing hetzt seinen Boliden über die Piste **Sebastian König, Elsterwerda**. Im sportlichen Joker-Jogger können über Stock und Stein hetzen

Marius Markowski, Gelsenkirchen

Marcel Döring, Frankfurt. **Philip Geldmacher, Sprockhövel**

Ebenfalls nicht ungeeignet bei sportlichen Aktivitäten ist das Joker-Shirt, und zwar für **Peter Bulisch, Hohenbrück**. **André Nestmann, Cranzahl**. **Can Kesim, Berlin**.

Aprilscherz

Die Entenjagd wäre gelaufen, die drei Biester wurden aufgestöbert. Bleibt uns nur noch, die Namen der Gewinner schutzlos den Augen der Öffentlichkeit preiszugeben: Für drei richtige Treffer haben sich je ein Top-Game erjagt

Ralf Schon, Bensheim. **Daniel Schwarz, Bochum**. **Marcel Korn, Magdeburg**. **Johannes Kastl, Laaber**. **Tobias Deutsch, Gladbeck**

Für zwei Schuß ins Schwarze kriegen den Amiga Joker kostenlos ins Haus geliefert **Claudia Bischoff, Friedrichshafen**.

Rolf Itmer, Witten. **Günther Kampfl, Harburg**. **Hans Liebetrau, Leutenberg**. **Wolfgang Weber, Hann. Münden**.

Eigentlich bräuchten wir hier keine weiteren zehn Preise zu verteilen, weil nämlich fast alle mehr als eine richtige Antwort gewußt haben. Aber da wir heute unsere Spendierhosen tragen, haben wir aus Euren Einsendungen einfach noch ein paar Kärtchen herausgefischt. Voilà, den angedrohten Jogger bekommen

A. Kleine, Halle. **Franz Olbricht, Engen**. **Luca Marangi, Freiburg**. **Gerd Heybach, Baltmannsweiler**

Karsten Mater, Berlin. Und je ein Shirt kriegen **P. Hartfil, Duisburg**. **Frank Säuberlich, Seeheim**. **Christian Weber, Freiburg**. **Dirk Molter, Frankfurt**. **Jens Neubauer, Eppendorf**.

Sticker-Show

Ein paar Seiten weiter vorne haben wir ja die Fotos der ersten fünf Preisträger abgedruckt, und wer dort nicht unter den Glückspilzen war, kann hier mal weiterlesen – vielleicht hat er ja ein schickes T-Shirt gewonnen:

Stefan Achatz, München. **Jan-Claas Beermann, Berlin**. **Ronny Berger, Gleisberg**. **Jascha Buder, Neuwied**. **Rainer Bürkle, Fellbach**

Jürgen Bullin, Wernberg. **K. Carstens, Hamburg**. **M. Carstens, Hamburg**. **Renaud Cayla, Berlin**. **Harrald Dealer, München**

Marion Espinal-Garcia, Berlin. **Manuel Fuchs, Pocking**. **Marco Heinze, Neustadt**. **Sören Hocke, Reußen**. **Jürgen Kendziorra, Salzkotten**

Jörg Knizek, München. **Gerhard v. Kochansky, Nennslingen**. **Erich Kratzer, Freising**. **Jonas Kuckuk, Bremen**. **Gregor Lorenz, Kronach**

Mario Miethke, Brandenburg.

Josef Mitterer, Berlin. **Benjamin Mozuch, Berlin**. **Phillipp Müller, Nennslingen**. **Marcel Ohrmann, Unna**. **Marko Ortlauf, Frankfurt**. **Sigrid Petrup, Berlin**. **Susi Rehn, Münsing**. **Markus Reitz, München**. **Frank Röddiger, Fulda**. **Sascha Rupp, Lauffen**. **Robert Schaubert, Bautzen**. **Robert Schlöfke, Rostock**. **Ursula Schlecht, Berlin**. **Alexander Schmeißer, Berlin**. **Britta Schmid, Köln**. **A. Täger, Kaiserwinkel**. **Deniz Tanin, München**. **Alexander Troll, Puchheim**. **Peter Wagner, Hamburg**. **Phillip Weiß, Espenau**. **Andreas Weseloh, Hamburg**. **Olli Wiehe, Berlin**. **Harry Wild, München**. **Peter Wuttmeier, München**.

Frontier-Competition

Richtig, die drei Gruppierungen im Frontier-Universum heißen Föderation, Imperium und Unabhängige, und ein CD² plus ein handsigniertes Frontier 2 bekommt

Frank Lindermann, Hamburg. Über den 2. Preis, ein handsigniertes Frontier 2, freut sich

Sebastian Vahl, Schwarmstedt. Und die restlichen acht Preise, je einmal Frontier 2, gehen an **Denis Comtesse, Korbach**. **Sven Krause, Freudenstadt**. **Darius Fedorczuk, Menden**. **Nando Rüngener, Bad Lipp-springe**

Christian Heckötter, Dorsten. **Michael Bender, Kirchweiler**. **Stefan Schnabel, Osibevern**. **Andreas Schwedt, Dannenberg**.

Na, war das nicht 'ne gigantische Gewinnausschüttung? Wir wünschen Euch viel Spaß mit den Preisen – bis zum nächsten Mal!

Krieger





INHALT

Gelöst:

Crystal Dragon

Karten zu:

Death Mask

Tips und Cheats zu:

Black Crypt
Ishar
Marblelous
Oldtimer
Premier Manager 3
Reunion
Shadow Fighter
Skeleton Krew
UFO – Enemy Unknown
X-It

Freezer Adressen zu:

Base Jumpers
Death Mask
Power Drive
Shadow Fighter

Im Mai gibt's drei...

und zwar bis zu dreihundert Deutsche Märker! Wie Ihr an diese frisch gebügeltten Scheinchen rankommt? Nichts leichter als das, Ihr müßt lediglich Euer topaktuelles Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösung, Karten zu Papier bringen, zusätzlich bitte längere Texte und Tabellen im ASCII-Format, Karten, wenn möglich im IFF-Format, auf Diskette bannen, den ganzen Kram in ein Briefkuvert stopfen und dieses dann, am besten gleich gestern, an untenstehende Adresse schicken. So Eure Machwerke den langen Weg in unsere heiligen Hallen überlebt haben, werden wir sie gnadenlos auf Herz, Nieren, Funktionstüchtigkeit, Aktualität und nicht zuletzt Originalität (ja, ja, Ihr Abschreiber...) prüfen. Sind wir schließlich der Überzeugung, Euer Geschreibsel sei würdig genug, auf diesen Seiten veröffentlicht zu werden, hagelt es ordentlich Moneten!

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

Sucht Ihr einen Tip, um die letzten unentdeckten Ostereier aufzuspüren? Dann seid Ihr hier falsch, denn auf den folgenden Seiten werdet Ihr ausschließlich topaktuelle Cheats, Tips und Tricks zu brandheißen Games finden! Und was die bunten Eier angeht: Mein Name ist Hase, ich weiß von nichts!

HILFE!! FRAGEN?!

Sven Plaschke hat sich in **Fantastic Dizzy** zur Aufgabe gemacht, einen dubiosen „Densil“ aus dem Eis zu befreien – nur leider gelang es ihm bislang nicht, das Eis zu brechen! Des weiteren versucht der kleine Eierkopf schon seit geraumer Zeit, den schlafenden Dozy zu wecken – ebenfalls erfolglos! Der Rückschläge nicht genug, wird doch der arme Dizzy, sobald er in die Nähe des Dra-chen kommt, vom heißen Atem des bösen Schuppentiers in eine Portion Spiegelei (ohne Speck!) verwandelt! Mit anderen Worten: Sven braucht dringend Eure Hilfe!

Geheimagent Boris Kasper steckt bis über beide Ohren in einem schwierigen Fall des **KGB**: In einem nicht näher bezeichneten „Club“ gilt es, Ljonka sowie Petka zu liquidieren, nur eben ohne großes Aufsehen zu erregen. Aus diesem Grunde ist es unumgänglich, die beiden Zielpersonen vor ihrer Exekution aus besagtem Club zu locken – doch das erwies sich als schier unmögliches Unterfangen! Gesucht ist nun also ein Meister-spion, der unserem verhinderten Boris Bond ein wenig unter die Arme greifen kann...

Mit leichten Orientierungsproblemen hat Natali Jocham

in **Abandoned Places 1** zu kämpfen: Obwohl sie und ihre Weggefährten nicht erst seit gestern die verlassenenen Gegenden durchqueren, kennen sie die genaue Lage von „The Steps“, „Wyrms Hill“ sowie „Magic Mountains“ nicht! Wer beschreibt den stolzen Helden den Weg dorthin?

Das gute alte **Fate – Gates of Dawn** scheint noch Anhänger und Spieler zu haben! Thorsten Kedzioriski ist nicht nur beides, sondern überdies auch noch ziemlich ratlos: Den Opal Key in seinem Besitz, sucht er bislang vergebens nach dessen Einsatzort. Überdies stellt auch der Leichnam des alten Naristos unseren Helden vor scheinbar unlösbare Probleme, denn weder Zauber noch irgendein Gegenstand zeigte bislang auch nur die geringste Wirkung...

Oh, stopp, retour, wo ist mein Opfer nur? Diese Frage stellte sich ein verdutzter **Elite 2**-Pilot mehr als nur einmal, denn immer wenn er, nachdem er einen Killer-Auftrag angenommen hatte, zu genannter Zeit am genannten Ort war, fehlte vom beschriebenen Raumschiff-Typ jede Spur! Wer weiß, wie oder wo das Ziel zu finden ist?

So, liebe Rinder, das Ende der Bananenstaude ist erreicht! Nun ist es an Euch, all diesen verzweifelten Zockern durch eine passende Antwort aus ihren tiefen und finsternen Verliesen der Unwissenheit zu helfen. Laßt Euch also nicht lange bitten, legt Euer Wissen schriftlich nieder, stopft es in ein Briefkuvert, pinselt gut lesbar unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** darauf, und ab die Post! Neben dem unendlichen Dank aller Ahnungslosen ist Euch, bei Veröffentlichung Eurer Zeilen, überdies auch noch etwas Klimpergeld aus unserem hauseigenen Klingelbeutel sicher!

Und nun zu Euch, Ihr ewig ratlosen Kreaturen, die Ihr Euch einsam und verlassen im Labyrinth der Bits und Bytes verloren glaubt; Klagt uns Euer Leid entweder schriftlich (Kennwort: Fragen nicht vergessen!) oder aber auch fernmündlich, denn einmal pro Woche glüht ja schließlich unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

LÖSUNG

CRYSTAL DRAGON

Jens Bischoff ist es mit seinen Mannen gelungen, den kristallinen Drachen aus den Klauen des fiesen Magiers Ariath zu befreien – wie, wo und wann, verrät er Euch im folgenden. Da die Beschreibung aller 23 Levels jedoch bei weitem unseren Rahmen sprengen würde, beschränken wir uns in dieser Ausgabe lediglich auf die ersten sieben Dungeons – der Rest vom Fest wird dann pünktlich vor der Sommerpause nachgeliefert...

Allgemeine Hinweise: Illusionswände und -gruben sind, wie ihre Namen schon sagen, nur scheinbar vorhanden und in den Karten somit als normal begehbare Felder eingetragen. Da man aber sowieso schon in Stufe 2 die Feuerrolle „Wahre Sicht“ findet, die beim Partyleader als Spruch nach Möglichkeit immer aktiv sein sollte, wird man im Spielverlauf von ihnen eh nicht viel merken. Auch Schattenfelder (ab Stufe 10) sind als normal begehbare Felder eingezeichnet, doch auch sie sind durch den in derselben Stufe zu findenden Dunkelsichthelm keine Besonderheit. Ist in der Lösung von bestimmten Gegenständen wie Schlüsseln etc. die Rede, so sind sie immer in ihrer identifizierten Form abgedruckt. Alternativ zum Feuerzauber „Objekt identifizieren“ kann ein Gegenstand auch durch mehrmaliges Anklicken eindeutig erkannt werden (die Anzahl der Mausklicks richtet sich nach der Weisheit der Spielfigur). Vorsicht, wenn Ihr lebende Ratten in den Rucksack packt – die Biester sind sehr gefräßig und machen auch vor dem Reiseproviant der Party keinen Halt. Werft die Ratten also erst ein paar mal gegen die nächste Wand, bevor Ihr sie einpackt, denn tote Ratten beißen nicht!

Richtet regelmäßig Zwi-

schenlager ein, um Euer überfülltes Inventar zu entlasten, und vergeßt nicht, Euch diese Stellen auf der Karte zu notieren! Besonders geeignete Depots sind übrigens Levelanfänge. Man weiß nie, ob man nicht doch nochmals etwas braucht. Druckplatten und Knöpfe, die keine ersichtliche Aktion auslösen bzw. im Text nicht erwähnt sind, lassen in der Regel lediglich Barrieren verschwinden, die irgendwelche Monster vorläufig von Euch fernhielten, bzw. verursachen etwas, das Ihr zuvor schon anders bewirkt habt. Achtet auf die gleichmäßige Verteilung der Erfahrungspunkte, die immer derjenige im höchsten Maße erhält, der einer Kreatur den Todesstoß bzw. -zauber verpaßt. Vor einer anstehenden Beförderung am besten abspeichern, denn die Verbesserung der Charakterwerte fällt – im Gegensatz zu der der Rüstungsklasse und der Treffer- sowie Zauberpunkte – sehr unregelmäßig aus. Wichtig sind vor allem Kraft und Intelligenz, um mehr Gewicht tragen und besser zaubern zu können.

Schilder wehren Angriffe nur ab, wenn man sie im richtigen Moment aktiviert – sonst erhöhen sie lediglich die Rüstklasse. Die Qualität eines Schildes hängt somit nicht nur vom Zuwachs der Rüstklasse, sondern auch von der Dauer der Paradezeit ab. Bei hartnäckigen Gegnern solltet Ihr immer noch ein paar Waffen im Rucksack haben, um eventuell Schilder usw. durch Hieb- und Stichwaffen ersetzen und schließlich mit allen vier (!) Händen auf den Widersacher einprügeln zu können. So Ihr ihn dabei noch nach guter alter Schule (klappte schon bei „Dungeon Master“) umkreist und ab und zu eine Zauberbreitseite abläßt, wird auch der stärkste

Feind (lediglich bei Ariaths Augen geht's so nicht) bald Geschichte sein. Handelt es sich jedoch um mehrere Gegner, sucht Ihr Euch am besten einen schmalen Gang, eine Tür o.ä., gebt dem vorderen (geschickteren) Charakter, der mit einem Schildzauber zusätzlich geschützt sein sollte, zwei Schilde zum Blocken und haut mit dem stärkeren Abenteurer, der mit einem Kraftzauber zusätzlich gestärkt sein sollte, aus zweiter Reihe beidhändig auf die Eindringlinge ein. Auch hierbei verstärken Zaubersalven den Effekt. Wenn Ihr wie wild Sprüche in Eure Bücher schreibt, denkt daran, daß die wesentlich effektiveren Zauber der alten Magie (ab Stufe 15) ins selbe Buch geschrieben werden (9 Sprüche auf 6 Spruchplätze). Verteilt die Eintragungen also sinnvoll auf beide Abenteurer, d. h., schreibt nicht jeden Spruch zweimal auf bzw. verzichtet vorerst auf nicht so wichtige Spells.

Bei der Aufstellung einer Party solltet Ihr darauf achten, zumindest einen Zauberer im Bunde zu haben, da nur dieser Sprüche aufschreiben kann, die höher als die aktuelle Spielerstufe sind (fast alle alten Magierollen!). Als effektive Begleitung hat sich bei mir ein Paladin bewährt – wer etwas mehr riskieren will, kann auch einen Geistlichen mitnehmen. Die übrigen Klassen (vor allem im späteren Spielverlauf) sind eher untauglich. Auf jeden Fall solltet Ihr die Charakterwerte neu auswürfeln, mit etwas Geduld lassen sich in fast allen Kategorien Höchstwerte erreichen!

Stufe 1: Nachdem man sich etwas ausgeruht, eventuelle Zaubersprüche aufgeschrieben und das übrige Marschgepäck geordnet hat, kann man sich erst einmal an einem der beiden Brunnen

ganz in der Nähe erfrischen und die leeren Wasserflaschen füllen – ein kleiner Happen vom Reiseproviant kann ebenfalls nicht schaden. Frisch gestärkt sollte man nun an den Baracken vorbei in die Läden eindringen, um das Inventar etwas aufzustocken. Die Wachen in den Baracken könnt Ihr vorerst unbeachtet lassen, denn sie machen keine Anstalten, ihren Posten zu verlassen. Die Türen zu, und in den Läden können alle zerschlagen werden, wodurch man auch gleich die ersten Erfahrungspunkte kassiert. Ziemlich im Osten läßt sich durch Drücken eines Knopfes ein Geheimraum freilegen. Hat man die Läden leergeräumt, kann man sich auf ein paar Kämpfe in den Baracken einlassen, wobei man ruhig den Vorteil ausnutzen sollte, daß die Wächter den Raum nicht verlassen. Da man die verschlossene Tür hier noch nicht öffnen kann, geht's erst mal wieder zurück in das Quartier des Captains, wo unbedingt der blaue Edelstein mitzunehmen ist. Hat man Captain Sandar besiegt, läßt sich mit dessen hinterlassenem Opalschlüssel die eine Tür seines Quartiers öffnen. Der hier gefundene Goldschlüssel paßt hingegen zur anderen Tür. Eine der dahinter patrouillierenden Wachen ist (noch) im Besitz eines Onyxschlüssels, der Zutritt zu den zwei Ausrüstungskammern verschafft und auch ein Weiterkommen in den Baracken ermöglicht. Anschließend könnt Ihr Euch mal in die gut bevölkerte Wachstube wagen – da hier aber außer Erfahrung nicht viel zu holen ist, geht's gleich weiter in die Arena. Auch deren Tür kann mit dem Onyxschlüssel geöffnet werden, der dann allerdings im Schloß verschwindet. Also lieber einschlagen, Schlüssel sparen und Erfahrung aufstocken. Die Wachen sind hier zwar zahlreich, aber da sie die Arena nicht verlassen und man sich somit immer wieder zurückziehen kann, sind auch sie kein größeres Problem. Die Tür ganz im Osten öffnet

sich in bestimmten Abständen und läßt jedesmal eine neue Wache in die Arena. Daher heißt es schnell eintreten und feste drauf, bevor sie sich wieder vor Eurer Nase schließt. Neben der Kupfermünze findet man hier einen Eisenschlüssel, der die nördliche Tür vor der Arena öffnet – dort warten noch ein paar Rangeleien auf Euch. Danach drückt man noch den hinter einer Illusionswand befindlichen Knopf, und der Weg in die nächste Ebene ist frei. Hier ist eine der Wachen im Besitz eines rostigen Schlüssels, der nach kurzer Geduldssprobe den Weg in Stufe 2 freigibt.

Stufe 2: Nach einem unwesentlichen Handgemenge wird zunächst die Tür zur Wachstube eingeschlagen, und die Wächter darin werden ausgeschaltet. Hinter einer Illusionswand findet man hier einen Helm. Via Knopfdruck gelangt man alsbald in den nächsten Raum, wo man gleich wieder zur Waffe greifen muß. Weitere Kämpfe warten in den Baracken, die wie gewöhnlich von den Wachen nicht verlassen werden. Hier gibt's ebenfalls einen Knopf, der eine der beiden Säulen im vorigen Raum verschwinden läßt. Mit Garrocks Opalschlüssel, den man nun ergattern kann, läßt sich die südliche Tür im Anfangsraum öffnen; doch zuvor muß man den geschmückten Dolch aus der halboffenen Tür ziehen oder den Knopf im Raum mit den beiden Säulen drücken, um dorthin zu gelangen. Bevor

man jedoch nach einem weiteren Kampf hier fortfährt, sollte man sich zunächst noch dem Quartier des Generals widmen. Durch das Öffnen der Tür verschwindet wenig später die zweite Säule im angrenzenden Raum, in dem es einen grünen Edelstein einzusacken gilt. War man dabei nicht schnell genug, muß man kurz einen Gegenstand in die Nische legen, um die Säule nochmals verschwinden zu lassen. Nachdem man General Garrock und seine Wachen besiegt hat, findet man in dessen Quartier unter anderem eine Goldmünze.

Nun geht's wieder zurück in den Südwesten dieser Ebene, wo noch einige Widersacher auf eine Abreibung warten. Die Tür wird zerschlagen, und nach einer weiteren Kampfeinlage steigen wir weiter in die Dunkelheit hinab. Will man hier den Lichtstab und das lange Schwert abstauben, sollte man sofort nach dem Ergreifen eines der beiden Gegenstände zur Seite treten, da man sonst böse stürzen kann! Hat man alles eingeheimst, geht's mit dem Seil ganz sachte durch die offene Grube abwärts. Nach einigen Auseinandersetzungen sollte man hier einen roten und einen gelben Edelstein ergattert haben. Jetzt steigen wir über die Treppe nochmals nach oben. Hier werden der gelbe und der rote Edelstein in die passenden Löcher eingesetzt. Daraufhin klettern wir nach unten und platzieren den grünen und den blauen Edelstein in die

geeigneten Löcher. Über die nun freigelegten Treppen gelangt man einen Stock höher zu zwei weiteren einschlagbaren Türen und einigen Sparringspartnern. Zudem läßt sich dort durch Knopfdruck eine Abkürzung freilegen. Mit Garrocks Opalschlüssel verschafft man sich Zutritt zu den Wächtern des Stabs. Sobald man sich hier umgesehen hat, den wandernden Gruben geschickt ausgewichen ist und die fliegenden Schädel überwunden hat, kann man sich vorerst in die nächste Ebene abseilen. Hier bekommt man es gleich wieder mit den Schädeln zu tun, noch bevor man sich um die drei einzuschlagenden Türen kümmern kann. Ferner legen die vier Knöpfe je einen Edelstein frei, die es alle einzusammeln gilt. Anschließend geht's mittels Teleport wieder zurück nach oben. Mit den vier Steinen begibt man sich abermals zu den Wächtern des Stabs, wobei die vier Elementarsteine den Pergamentrollen entsprechend in die jeweiligen Nischen gelegt werden müssen. Doch Achtung: Ist der letzte Edelstein platziert, öffnet sich im Norden eine Wand, und einige Flugschädel sausen Euch entgegen! Jetzt muß man nur noch die Tür hier im Norden öffnen, die Treppen hinabsteigen, den letzten Schädel besiegen und eine weitere Tür entriegeln, um endlich in Stufe 3 eindringen zu können.

Stufe 3: Hat man das Empfangskomitee aus Flugschädeln und Wachen überwun-

den, kann man durch den Knopf gleich um die Ecke eine Grube im Nordosten schließen, über die hinweg es weitergeht. Hinter dem ehemaligen Loch im Boden können zwei Türen eingeschlagen werden. Während der Knopf im nordöstlichen Raum (dort gilt es noch einige Wächter zu überwinden) eine Wand in selbigem verschwinden läßt, entfernt der Knopf in den Zellen (hier findet man übrigens eine Silbermünze) eine Wand ganz im Norden, die einen weiteren Knopf zum Vorschein bringt. Dieser wird natürlich auch sofort betätigt, anschließend werden die paar aufbrausenden Schädel bezwungen und ein weißer Perlenschlüssel eingesackt. Danach geht's weiter in den Südwesten, wo man durch Knopfdruck noch einen Geheimraum freilegen kann, der jedoch allerhand Gegner beheimatet. Die etwas nördlicher gelegene Tür kann zwar zerschlagen werden, ist jedoch ziemlich zäh. Am besten schaltet man hier mittels Knopfdruck die Feuerballschleuder an und läßt durch Betreten der Druckplatte die Wand verschwinden, welche die Tür noch vor den Feuerbällen schützt. Nach ungefähr sechs nicht zu überhörenden Detonationen kann man die Wand durch nochmaliges Betreten der Druckplatte wieder entstehen lassen und den Rest selbst übernehmen – schließlich will man ja keine Erfahrungspunkte verschenken. Ebenfalls Erfahrung bringen

18. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Action-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.



10.-14. Mai 1995

Sonderschauen:

- „Straße der Computer-Clubs“
- „100 Jahre rund ums Telefon in Europa“
- „Computer – gestern noch modern, heute schon überholt“

täglich 9 - 18 Uhr

**Westfalenhallen
Dortmund**

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678

die schon hinter der Tür wartenden Flugschädel.

Mit dem noch blutigen Opfermesser in der Tasche geht's nun durch gekonntes Tümpeln über die Wandergruben im Nordwesten zu einer Tür, die mit dem weißen Perlenschlüssel geöffnet werden kann. Hier legt man das besagte Stecheisen in die Nische, wodurch sich gleich vier Wände der großen Raute nordöstlich von uns auflösen und nicht nur einen Knopf preisgeben, sondern auch einige Flatterköpfe freilassen. Nachdem wir uns ihrer angenommen haben, löst sich ganz im Südosten durch Drücken des Knopfes eine weitere Wand auf. Allerdings vergeht zwischen Knopfdruck und Wandverschwinden einige Zeit, also nicht gleich verzweifeln! Wer will, kann sich auch durch eine der vorher bezwungenen Wandergruben abseilen und hier unten den Knopf drücken, der ebenfalls eine Wand im Süden des darüberliegenden Levels verschwinden läßt; allerdings auch erst nach gewisser Zeit. Ist die

Geduldssprobe bestanden, gibt es nochmals etwas Waffenfutter sowie eine Wandergrube, die man sich hinunterhangeln sollte. Über die Treppe hier gelangt man hinauf in die Wachstube und somit zu noch mehr „Erfahrungsspendern“. Da die Burschen die Wachstube nicht verlassen, habt Ihr bei Eurer Säuberungsaktion alle Zeit der Welt. Ein Knopf macht hier einen schwarzen Perlenschlüssel in einer Nische erreichbar, ein anderer öffnet die Wachstübentür. Falls Ihr es noch nicht getan habt, könnt Ihr auf dem Weg zur nordöstlichen Treppe noch schnell ins Heiligtum schauen, wo es jedoch nichts Besonderes zu holen gibt. Also die Treppen runter, ein bißchen für Ordnung gesorgt und die Tür zu den Todeslegionen mit dem schwarzen Perlenschlüssel geknackt. Hier nur immer weiter abwärts steigen, und alsbald

steht Ihr vor Stufe 4.

Stufe 4: Erst mal alles Erreichbare abklappen und die Wachen beseitigen, dann die nördliche Tür einschlagen, auf die Druckplatte steigen und einen Schritt zurücktreten – so werdet Ihr zwar von ein paar schwachen Feuerbällen getroffen, dafür aber von den vergifteten Blasrohrpfeilen, die Ihr unbedingt aufheben solltet, verschont. Mittels Knopfdruck geht's weiter zu den Steintritten, wo ein Knopf im Norden gedrückt und eine Tür im Süden geöffnet wird. Dahinter gleich mal die Treppe runter und die erste Zombiekannenschaft gemacht – ziem-

den – oder zumindest noch durch Benutzen des Rubinschlüssels an der Zombietür eine gute Waffe ergattern (siehe weiter unten). Die Mutigen hingegen sollten sich gut gestärkt gleich der Wachstube zuwenden, welche allerdings hohe Ansprüche an die Kondition stellt und zusätzlich durch Wandbildung den Rückzug einschränkt – aber die Erfahrung wird es Euch danken! Zügelt jedoch Euren Durst, denn der Brunnen hier ist vergiftet! Noch mehr Erfahrung gibt's, sobald Ihr im Südosten das Pergament aus der Nische nehmt – den Knopf lieber erst nach dem

gens nach einmaligem Öffnen nicht mehr schließen; also standhaft bleiben. Letztendlich öffnen wir die Tür zur Stufe 5 mit dem Marmorschlüssel und betreten selbige.

Stufe 5: Nachdem wir uns hier in Tiefe 9 gleich um etwas Erfahrung bemüht haben, zerschlagen wir die östliche Tür und betreten die Druckplatte, worauf Verwirrungszauber durch den mit zahlreichen Drehfeldern gespickten Gang schießen. Um hier die Kontrolle über die Party nicht zu verlieren, sollte Euer Gruppenanführer in zweiter Reihe stehen und Euer anderer Abenteurer direkt

davor – damit fängt dieser die Zauber immer frontal ab. Unterwegs krallt man sich die Bronzemünze aus dem Gulli und kann ein paar Schritte weiter unter anderem noch einen vergifteten Blasrohrpfeil erhaschen. Am Ende des Ganges wird die Tür geöffnet, der Zombie gekillt und der Knopf gedrückt. Auf dem Rückweg kann man auch noch einen Knopf drücken, um durch einen kurzen



lich harmlos, die leisen Schleicher! Nun wieder hoch, in die nächstbeste Grube abgeseilt, den einsamen Knopf gedrückt sowie dem Zombie den Garau gemacht. Turens „No Ita Trop El“ Schädel kann für einige Teleportationszauber benutzt werden. Durch den südlichen Teleport geht's zurück zu den Steintritten und mit geschicktem Dribbling weiter nach Osten, bis man im Besitz des Rubinschlüssels ist. Wer will, kann sich hier nochmals abseilen, einen weiteren Zombie vernöbeln und via Teleporter oder zu Fuß wieder ganz zurückeilen, wo nun im äußersten Südwesten eine Wand verschwunden ist.

Wer sich etliche Kämpfe, aber auch reichlich Erfahrung ersparen möchte, kann sofort im südöstlichsten Raum den Marmorschlüssel schnappen und mit dessen Hilfe in Stufe 5 entswin-

Gemetzel drücken, da sonst selbst Berserker gegen den immensen Ansturm machtlos sind! So aber kann man die Wachen immer päckchenweise hervorlocken und hinter der Tür des kleinen Raumes bekämpfen, wo man wenigstens ab und an mal die Tür schließen kann, um auszuruhen. Da Ihr jedoch nicht die einzigen seid, die Türknöpfe betätigen können, hält der Schutz nie lange. Laßt auf gar keinen Fall den hier zu findenden Marmorschlüssel liegen! Ist die Prügelorgie bestanden, kommt man durch Aufheben des vergifteten (!) Apfels dahin, wo man durch Verbrauch des Rubinschlüssels schon längst hätte sein können... Abschließend betreten wir noch durch die rechte (!) Tür den nördlichen Raum, plätten die recht zahlreichen Zombies und lassen uns die ebenso zahlreichen Ratten munden. Die Türen lassen sich übr-

Sturz an weitere interessante Gegenstände zu gelangen. Via Teleport kommt man übrigens schneller zum Anfang zurück. Jetzt nochmals durch die eingeschlagene Tür nach Osten und den Knopf im Süden gedrückt, schnell einen Schritt zurück und nach dem Versiegen der Feuerballschleuder(n) weiter durch die nun offene Tür. Nach einigen Zombiekämpfen springt man in den Teleporter, drückt einen Knopf, empfängt hinter der verschwundenen Wand nochmals einige Untote und findet wieder einen Knopf zum Drücken. Nachdem Ihr daraufhin den Smaragdschlüssel aus der Nische genommen habt, beginnt das Loch in der nördlichen Wand einige Feuerbälle zu speien. Verharret also noch etwas vor der Nische, bis Ihr durch einen der beiden Teleports wieder zum Anfang zurückbeamt.

Jetzt abermals durch die zerstörte Tür eilen und sich den nördlichen Gefilden zuwenden. Durch Betreten der Druckplatte öffnet sich im Osten ein Geheimraum, der gleich eine ganze Horde Zombies beherbergt. Hier unbedingt die kleine Statue entwenden und den Knopf drücken. Anschließend schaut man sich in der Gegend jenseits der Druckplatte von vorn um, denn dort treiben sich ebenfalls ein paar Zombies herum. Während man den Saphir noch unbesorgt aus der Nische nehmen kann, löst das Aufheben des Pökelfleischs eine Feuerballfalle hinter uns aus. Also liegen lassen oder schnell zurück und zur Seite, denn die feurigen Kugeln sind von besonders starker Durchschlagskraft. Mittels einer kleinen Teleportationshüpferei gelangt man unter anderem an einen blauen Edelstein. Wieder zurück im Anfangsraum, kann jetzt der westliche Turm in Angriff genommen werden. In Tiefe 5 wird ein Knopf gedrückt, in Tiefe 4 der Saphir in das Loch plaziert und mit dem Smaragdschlüssel die Tür geöffnet. Durch Knopfdruck verschwindet in Tiefe 5 eine Wand, die einen Geheimraum mit ziemlich vielen Skeletten freigibt, der jedoch endlich auch eine Möglichkeit bietet, die Wasserreserven aufzufrischen. Nun wieder hoch in Tiefe 4, wo ebenfalls noch einige Skelette nach Prügel betteln und man sich anschließend wieder in Tiefe 5 abseilen kann.

Dort wird man weiter mit Skeletten konfrontiert. Die Tür hier öffnet sich, wenn Ihr den Eisenschlüssel aus Stufe 1 (!) benutzt (da seht Ihr mal wieder, wie wichtig es ist, auch alte Schlüssel nicht wegzuerwerfen!). Über die Treppen gelangt Ihr bis in Tiefe 1, in der Ihr den Weg durch Drücken des Türknopfs freimacht und Euch durch die Grube im südlichen Raum in Tiefe 3 abseilt. Nach kurzer Kampfeinlage wird der Knopf gedrückt, die Tür eingeschlagen und die westliche Grube in Tiefe 4 benutzt. Hoffentlich habt Ihr

einen unwichtigen Gegenstand dabei, denn nach einem kurzen Fight muß ein solcher auf die kleine Druckplatte gelegt werden, um eine Grube zum Weiterkommen zu öffnen. Eine Ebene tiefer hat man dann wieder die Qual der Wahl, wobei man sich für die goldene Mitte entscheiden sollte und dafür in Tiefe 6 einen Saphirschlüssel und durch einen „Griff ins Klo“ (Gulli) gar einen Schutzring erhält. Der so dann entstandene Teleport beamt Euch direkt vor die Droggtür, wo durch Anwenden des soeben gefundenen Saphirschlüssels der Weg in Stufe 6 freigemacht wird.

Stufe 6: Hat man die Wache ausgeschaltet, trifft man durch Einschlagen (!) der Wachstübtür auch gleich auf das Gefolge. Der erkämpfte Bernsteinschlüssel wird an der Droggrubentür benutzt, die herausströmenden Hunde werden sogleich bezwungen. Der Hundestall öffnet seine Tore, sobald man die Wachstübtür durch Knopfdruck (!) öffnet – und wieder gilt es, sich mit den Kampfhunden zu messen. Als nächstes seilt man sich in die Droggrube ab, wo es gleich zur Sache geht. Am besten, Ihr eilt zunächst in einen der Alkoven und haltet Euch so zumindest den Rücken frei. Wurde der Ansturm gemeistert, geht's, nach einem kleinen Abstecher in die gewaltsam geöffnete Vorratskammer, weiter durch die Tür im Osten. Hier läßt sich mit etwas Verzögerung eine Tür zu Tiefe 1 öffnen, wo nach kurzem Kampf mittels Knopfdruck eine Verbindung mit den vorigen Räumlichkeiten hergestellt werden kann. Wieder unten, muß man sich nach Betreten der Druckplatte weiterer Droggs erwehren. Das Fleisch der Droggs hat im übrigen heilende Wirkung! Drückt nun noch die beiden Knöpfe. Nach zwei Druckplatten gibt es wieder einen Knopf zum Drücken, der einen Teleport aktiviert, durch welchen Ihr in den Schlüsselraum gelangt. Ein nach Westen geworfener Gegenstand schließt die Grube – ein To-

passchlüssel liegt somit zur Mitnahme bereit.

Anschließend durch den Teleport wieder zurück, auf die Druckplatte gesteppt und ganz cool stehengeblieben, bis die Verwirrung ein Ende hat. Wer keine Lust zum Däumchendreien hat, kann einen Schritt vortreten, den Knopf drücken und dann durch die verschwundene Wand weiterschreiten – aber Vorsicht, daß Ihr nicht verwirrt in eine der Wandergruben fallt! Wer doch runtergefallen ist, drückt den Knopf und steigt die Treppe wieder hoch. Wer die Nische plündert, wird nochmals mit Verwirrung bestraft – na und?! Etwas westlich kann man schließlich noch eine Spruchrolle graben, um somit den Rückweg in die Wachstube abzukürzen. Mit dem Topasschlüssel läßt sich die Tür zu Stufe 7 bezwingen, was im Osten der Droggrube noch einen Geheimraum erschließt, der außer einer Meute Droggs jedoch nichts Weltbewegendes beherbergt.

Stufe 7: Nachdem Ihr die südliche Tür eingeschlagen habt, drückt Ihr zuerst den nördlichen und dann den westlichen Knopf – und sonst gar nichts! Da sich somit die Tür zu den Kriegsdroggs geöffnet hat, muß man erst mal die Waffen sprechen lassen. Im Droggraben wird ausschließlich der östliche Knopf gedrückt, wodurch im Süden des vorigen Raums eine Wand verschwindet. Danach gilt es abermals, durch Knopfdruck eine Wand zu zerbröseln und die dahinter lauenden Flugschädel zu bezwingen. Hier gibt es im Südosten einen Knopf, der eine Wand im

Norden auflöst, und einen weiteren Knopf im Nordwesten, der die Tür zum Heilbrunnen für kurze Zeit öffnet – also Beeilung, auch wenn Euch ein Flatterkopf aufhalten will! Da der Brunnen nicht nur Durst löscht, sondern auch noch die Trefferpunkte regeneriert, könnt Ihr Eure Wasserflaschen ruhig alle mit dem heilsamen Naß füllen. Der Knopf sollte ebenfalls gedrückt werden – beim Öffnen der Tür wird wieder mal etwas Geduld verlangt.

Weiter geht's über eine verschwundene Grube im Südwesten, wo wieder ein Knopf gedrückt werden muß. Als Belohnung gelangt man nun etwas östlich an den Granitschlüssel, mit dem die hier zu findende Tür überwunden werden kann. Die östliche Grube verschwindet, wenn ein Gegenstand, den man nie wiedersehen wird, über die südliche Grube geschleudert wird. Der Knopf ist zu drücken und die bronzene Brustplatte aus der Nische zu nehmen. Nun kann im Norden des Grubenraums noch

PC-Task 3.0	159 DM
Technosound Turbo II	124 DM
TurboText 2.0	138 DM
Monument Titrer	198 DM
PowerTitrer	99 DM
VideoStage Pro	208 DM
X-DVE	249 DM
BlitzBasic 2 V2.0 (d)	178 DM
Dovpac - Assembler V3.04	178 DM
SAS-C Lattice 6.5	338 DM

Andere:		CDROMs:	
Amiga Money	79 DM	17 Bit Coll. Phase IV	49 DM
Audiomaster IV	108 DM	Aminet 5	18 DM
Cando 2.5	218 DM	Aminet Set 1	45 DM
DirWork 2.1	98 DM	Auge 4000	37 DM
Englisch III Plus	55 DM	Clipart (Weird Sc.)	32 DM
Final Writer	234 DM	CDPD 1-4	37 DM
Megalo Sound	85 DM	Euroscene	35 DM
Migraph OCR	138 DM	Fonts (Weird Sc.)	32 DM
Pagesetter III	158 DM	Git Galaxy	69 DM
Personal Writer	48 DM	Giga-PD 3.0	69 DM
PowerCopy pro	168 DM	Gigantic Games	45 DM
Sieghrid Copy	58 DM	Gold Fish	44 DM
Sonix	58 DM	MegaHits 5	45 DM
Trapfax	148 DM	MegaMedia	69 DM
XCopy	58 DM	Sounds Terrific	45 DM
		Spielekiste	39 DM

Restposten:		Grafik & Video:	
Aegis VideoTitrer	58 DM	ANIMagic	78 DM
Broadcaster Fonts	58 DM	Adorage 2.5	185 DM
CG-Fonts (GD)	58 DM	Clarissa 3.0 pro.	398 DM
DigiView	158 DM	Panorama 3.0	148 DM

Spiele:		Gebrauchte Bücher:	
Aufschwung Ost	69 DM	AmigaBasic (Data B.)	15 DM
Bubba & Premiere	59 DM	AmigaBasic (M&T)	15 DM
CenterCourt Tennis	59 DM		
Roadkill	89 DM		
ThemePark	79 DM		

Amiga - Zeitschriften - Recherche LIAM

79 DM - auch als Datenbank nutzbar - 79 DM

Inkl. Datenbestände 1992-1994

- Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment! -
 - kostenlose Preisliste anfordern -
 - CD-Games, Spiele & Hardware auf Anfrage -

Versandkosten: 10 DM / Vorkasse - 13 DM / NN zzgl. NN-Geb.
 * Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten *

IMPULS Mailorder Fax: 0221 / 510 26 20
 0221 / 52 96 20
 Jörg Weuster
 Gutenbergstr. 53
 50823 Köln

eine feine Waffe abgesahnt werden. Nach dem Verstummen der Giftballschleuder geht's wieder ganz zurück in den Kriegsdrogramm (seltsames Wort, oder?), in dem ein Achatsschlüssel wartet. Ein Achat ist übrigens ein Halbedelstein – man will ja schließlich auch was für die Allgemeinbildung tun. Spätestens jetzt solltet Ihr Euch in eine der vielen Gruben abseilen, in denen nach einigen Auseinandersetzungen mit Drogas und Wachen ein Knopf im Südwesten zu drücken ist. Im Nordwesten ist eine Tür aufzumachen, die gleichzeitig die Tür etwas östlich öffnet und sich nicht wieder schließen läßt. Den Flatterbirnen stutzt man die Flügel und kann durch Knopfdruck auch noch eine Wand im Osten dieser Ebene

auflösen. Der nun erreichbare Knopf hätte dasselbe getan, wenn Ihr aus der Rüstungskammer (kommt gleich!) gekommen wärt, und ist somit funktionslos. Zurück in Tiefe 1, geht's abermals in den Kriegsdrogramm, wo man nun via Teleport in besagte Rüstungskammer gelangt. Nachdem auch hier die fliegenden Totenköpfe erledigt wurden, kann man sich, neu eingekleidet, zurück in den Anfangsraum begeben und dort mit dem Achatsschlüssel noch eine weitere Tür öffnen. Die nächste Tür läßt sich wieder einschlagen, dahinter heißt es ab in die Grube. Im Hagel von Verwirrungszaubern und Feuerbällen legt Ihr einfach die Goldmünze auf die kleine Druckplatte vor Euch. Hoffentlich wart Ihr kapitalistisch genug veranlagt,

die vier Edelmetalle zu behalten, sonst geht's nämlich mit dem Teleport wieder nach oben. Eine Ebene tiefer öffnet Ihr die nichteinschlagbare Tür ganz normal (durch Druck auf den Türknopf). Nachdem Ihr dann in Edriks Mausoleum eingetreten seid, müßt Ihr unbedingt von hier aus den Türknopf betätigen, um anschließend problemlos das Wuchswert und die Schildwache aus der Grabstätte entwenden zu können. Edriks Teleportationsknochen könnt Ihr ebenfalls noch gefahrlos mitgehen lassen. Vergreift Ihr Euch allerdings am Schädel des toten Kriegers, fliegen Euch die Blitze nur so um die Ohren; da der Schädel aber eh zu nichts nütze ist, könnt Ihr ihn getrost in der Gruft zurücklassen. Das Euch den Rückweg ver-

sperrende Kraftfeld läßt sich durch Schließen der Tür wieder verbannen. Durch Ablegen der Silbermünze auf die kleine Druckplatte geht's nochmals eine Etage tiefer, wo der Abstieg durch Zurücklassen der Bronzemünze fortgesetzt wird. Nachdem Ihr hier Euren letzten Groschen, wie auf der Pergamentrolle anfangs beschrieben, plazierte oder den Knopf gedrückt habt (gleiche Funktion), geht's mit den Taschen voller Kies via Teleport wieder zurück in Tiefe 1, wo hinter der verschwundenen Säule noch zwei Rüstungsteile warten. Exzellent ausgestattet, könnt Ihr Euch nun von dem häßlich gelben Gemäuer verabschieden und durch die letzte Tür in die edleren Gewölbe von Stufe 8 steigen. Doch davon nächstes Mal mehr, meine lieben Abenteurer...

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Tja, die Jungs der **Skeleton Krew** haben keinen leichten Stand – dringen doch von allen Seiten die halbtoten Bio-Zombies der Firma Kadvor auf sie ein! Da sind die paar läppischen Leben recht schnell durch den Schornstein gepustet – außer man kennt natürlich Michael Niebuhrs Lebenselixier. Man begeben sich ins Hauptmenü und tippe I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST ein. Dabei ist

besonders darauf zu achten, daß nach dem letzten Buchstaben dieser Zeile noch ein Leerzeichen einzugeben ist! Wurden diese Anweisungen korrekt befolgt, zeigt der hüpfende Bildschirmtext die Aktivierung des Cheatmodos an. Im Spiel ist es nun mittels ENTER-Taste des Zehnerblocks jederzeit möglich, den stark geschrumpften Lebensvorrat seiner genmutierten Superhelden auf ganze neun Leben aufzustocken. Die Taste

mit Punkt und Doppelpunkt kapultiert die Jungs hingegen mit Lichtgeschwindigkeit in den nächsten Level...

Da die Programmierer des **Premier Manager 3** nicht völlig verblödet sind, haben sie natürlich die feinen Telefon-Cheats des Vorgängermodells in der dritten Auflage ihres Fußballmanagers entfernt. Da jedoch Schummelprofis wie Andreas Stoffels ebenfalls nicht auf den Kopf gefallen sind, können wir Euch jetzt und hier bereits eine neue Telefonnummer verraten, mit der Ihr Euer schmales Vereinskonto um 500.000 Pfund fetter werden lassen könnt: 343343. Ruf doch mal an!

Gerhard Eisele murmelte sich durch alle 80 Levels von **Marbleous** – klar, daß ihm dabei das eine oder andere Paßwort über den Weg gerollt ist:

- Level 1 – 5: FIRST
- Level 6 – 10: WATERFALL
- Level 11 – 15: CODELIST
- Level 16 – 20: BAD PARENTS
- Level 21 – 25: CALCULATOR
- Level 26 – 30: PETER THE BEST
- Level 31 – 35: ONOFF
- Level 36 – 40: DARKSOUL
- Level 41 – 45: DEADSKIN
- Level 46 – 50: INKYTINKY
- Level 51 – 55: BLOBBER
- Level 56 – 60: JESUS
- Level 61 – 65: DOPEMAN
- Level 66 – 70: SUCIDAL
- Level 71 – 75: HEADBANGING
- Level 76 – 80: NEARLY

„Zonked“ heißt zwar inzwischen **X-11** und Haider ja bekanntlich Wix (oder so...), aber sonst ändert sich nix – zumindest was die 120 Levelcodes, die Mario Scholz in Data Designs Kistenschuberei erspielt hat, betrifft!

Level 001: 033028	Level 021: 665513	Level 041: 680022	Level 061: 074340	Level 081: 150866	Level 101: 923444
Level 002: 555925	Level 022: 541442	Level 042: 501573	Level 062: 653666	Level 082: 832299	Level 102: 326583
Level 003: 567597	Level 023: 112954	Level 043: 214071	Level 063: 832898	Level 083: 143651	Level 103: 012011
Level 004: 276614	Level 024: 293292	Level 044: 780790	Level 064: 396678	Level 084: 437572	Level 104: 309363
Level 005: 517375	Level 025: 035134	Level 045: 336169	Level 065: 973813	Level 085: 761094	Level 105: 768552
Level 006: 877535	Level 026: 758975	Level 046: 112405	Level 066: 901766	Level 086: 289574	Level 106: 496664
Level 007: 829508	Level 027: 016091	Level 047: 144077	Level 067: 047778	Level 087: 527851	Level 107: 684294
Level 008: 287682	Level 028: 035991	Level 048: 146231	Level 068: 815026	Level 088: 450436	Level 108: 692412
Level 009: 221620	Level 029: 486351	Level 049: 459776	Level 069: 723544	Level 089: 340540	Level 109: 460855
Level 010: 728441	Level 030: 112133	Level 050: 175906	Level 070: 856924	Level 090: 656089	Level 110: 898518
Level 011: 640537	Level 031: 153902	Level 051: 488304	Level 071: 560343	Level 091: 915915	Level 111: 497921
Level 012: 558170	Level 032: 545463	Level 052: 680380	Level 072: 488567	Level 092: 894814	Level 112: 240354
Level 013: 170088	Level 033: 229533	Level 053: 250290	Level 073: 139351	Level 093: 670706	Level 113: 054147
Level 014: 688631	Level 034: 014223	Level 054: 772930	Level 074: 072481	Level 094: 133480	Level 114: 254534
Level 015: 450418	Level 035: 234451	Level 055: 993616	Level 075: 798082	Level 095: 588867	Level 115: 231584
Level 016: 898476	Level 036: 979955	Level 056: 035767	Level 076: 271656	Level 096: 571141	Level 116: 190812
Level 017: 095909	Level 037: 386485	Level 057: 407532	Level 077: 433733	Level 097: 682057	Level 117: 861693
Level 018: 589611	Level 038: 508960	Level 058: 517476	Level 078: 967373	Level 098: 861724	Level 118: 492343
Level 019: 394659	Level 039: 254507	Level 059: 611479	Level 079: 218428	Level 099: 271429	Level 119: 784122
Level 020: 068948	Level 040: 463036	Level 060: 881592	Level 080: 198057	Level 100: 395485	Level 120: ———

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Laut Tobias Deutsch läßt sich der zweiköpfige Unhold aus **Black Crypt** auf folgende Weise erlegen: Laßt zunächst zum Schalter bei (4, 17, 2), dort liegen auch ein paar „Chain Leggins“. Sobald Ihr den Knopf drückt, werdet Ihr in einen Gang teleportiert, dem Ihr bis zum Punkt (18, 13, 2) folgt. Biegt dann links ab, laßt weiter geradeaus, wendet Euch, wenn es nicht mehr weitergeht, nach rechts, und trabt bis zu einem Schalter an Position (14, 9, 2). Nachdem Ihr diesen betätigt habt, öffnet sich bei (18, 9, 2) eine Mauer. Betretet den soeben freigelegten Gang, und sprintet bis zur unsichtbaren Druckplatte bei (15, 5, 2). Je nachdem, wie lange Ihr auf der Platte stehenbleibt, werden folgende Wände beseitigt:

(15, 5, 2) nach 2 Sekunden

(14, 5, 2) nach 6 Sekunden

(12, 5, 2) nach 12 Sekunden.

Marschier nun geradeaus weiter, biegt rechts ab, geht durch die Tür, schnappt Euch die Tafel des Runetek, eilt zum Schalter bei (5, 9, 2) – den Ihr natürlich drücken müßt –, betretet den freigelegten Gang, nehmt die Truhe mit, drückt den Knopf bei (4, 14, 2), und hüpf in den Teleporter. Schnappt Euch dort die Axt und beamt Euch zurück. Betätigt nun den Schalter bei (4, 14, 2) erneut, und benutzt den Teleporter zum zweiten Mal. So Ihr alles richtig gemacht habt, befindet sich Eure Party jetzt vor einer verschlossenen Tür, die sich jedoch mit Hilfe des Schlüssels (schaut mal in der Truhe nach!) öffnen läßt. Betretet alsdann den

Teleporter, greift Euch das „Orgeblade“, ein Buch für Euren Magier sowie eine Schriftrulle. Mit dem eben ergatterten Schwert „Orgeblade“ sollte es kein Problem sein, den Fleischberg in kleine, handliche Teile zu zerlegen.

In **Ishar**, so weiß der große Kämpfer Rolf Siegel zu berichten, bedarf es zum Führen eines Schwerkes nicht nur eines ehrwürdigen Alters, sondern auch dazugehöriger Fähigkeiten, die günstig in ELWINGIL zu erlangen sind: Intelligenz, Weisheit und Geschicklichkeit.

Doch ohne Moos nix los, also heißt es erst mal zigtausend Geldstücke zusammenzukloppen, bevor man in mehreren Versuchen alle Partymitglieder zuerst Intelligenz und Weisheit üben lassen kann. Die Kämpfer sollten anschließend auch noch ein ausgiebiges Geschicklichkeitstraining absolvieren, denn nur so sind die Jungs allem und jedem gewachsen. Die Runentafeln haben übrigens keine Bedeutung im Spiel, auch nicht beim oder nach dem Endkampf! Wer einmal in Mönchskutte den Wächter der letzten Tür getäuscht und in sein Himmelreich geschickt hat, kann sie für immer ablegen, um Platz für wichtigere Dinge wie Tränke etc. zu schaffen. Jetzt fix nochmals in Halindors Kneipe alle Kräfte aufgefrischt, und auch die letzten Gegner sollten kein Hindernis mehr darstellen.

In Ishar: Vor Krogh erwarten Euch vier Mönche (der dritte ist anfangs noch unsichtbar). Da jedoch alle Verzauberungen nach einiger Zeit ihre Wirkung verlieren, ist es möglich, sich schrittweise

und verlustlos bis zu Krogh durchzukämpfen. Nach dem vierten Mönch verabreicht man jedem einen Trank „Schlounz“, zusätzlich dem Schwertträger „Morgula“ und dem Getränkemixer einen Unverwundbarkeitstrank. So geht der Rest fix wie nix!

Dem hilflosen **Reunion**-Wiedervereiniger weist Christian Boy den Weg:

Der kleine Typ in der Bar kann entweder mit dem Spionjäger eliminiert werden (nachdem man ihn mit Hilfe des Barkeepers „enttarnt“ hat), gegen 30.000 in bar wechselt er jedoch die Seite und versorgt Dich gegen zusätzliches Honorar mit Infos über Deine Gegner. Außerdem gibt er gleich nach der Einstellung die Koordinaten für Miarch 3 (Morguls) preis. Solltest Du Dich jedoch für seine Liquidierung entscheiden, steht die Entdeckung des Miach-Systems kurz darauf sowieso ins Haus. Was den Bodenkampf betrifft, so ist wohl anzunehmen, daß die Morguls Deine Basis vernichten. Die Ursache dafür liegt in der Tatsache, daß die Morguls, im Gegensatz zu Dir, über neue Fluggeräte verfügen. Aus diesem Grund ist es ratsam, keine Panzer mehr zu bauen, bis die große Invasion (1 Kreuzer, 2 Zerstörer, 90 Jäger und 90 Starfighter) überlebt ist. Ca. 200 Starfighter reichen aus, um die Morguls zu vernichten. Konstruiere vorerst keine Zerstörer, da die dazu notwendige Weltraumstation zu viele Rohstoffe (60.000 Detoxin, 48.000 Energon etc.) verbraucht. Falls Du jedoch bereits über diese Phase hinaus bist, was Deinen Ausführungen nach nicht unbedingt anzunehmen ist, sollten ca. 300 bis 400 Panzer Abhilfe schaffen (je mehr, desto besser). Dabei ist darauf zu achten, daß die Flugis zuerst angegriffen werden müssen!

CD32 Mega Bundle

Overkill/Lunar C
Alfred Chicken
Chaos Engine
Battle Toads
Liberation
Out to Lunch
Zool

zusammen nur
99,- DM

CD 32 Hits

Microcosm	34,-
All Terrain Racing	49,-
Kingpin	39,-
Dark Seed	52,-
Chuck Rock 2	29,-
Lost Vikings	29,-
James Pond 3	39,-
Super Stardust	59,-
Theme Park	69,-
Flink	49,-
Death Mask	64,-
Skeleton Krew	69,-
Subwar 2050	69,-
Soccer Kid	39,-
Jungle Strike	59,-
Roadkill	59,-
Dragonstone	59,-
Bump 'n Burn	39,-
Jetstrike	39,-
D/Generation	24,-
Brian The Lion	24,-
Alfred Chicken	15,-
Battle Chess	29,-
Ryder Cup	29,-
PGA Europ. Tour	59,-
Striker	39,-

Amiga CD

Giga Games 2	18,-
Power Games	39,-
Megahits 5 (2CD)	49,-
Megahits 1 & 2 je	29,-
W. Science Animat.	44,-
3D Arena	44,-
Aminet 5	19,-
Fresh Fonts 2	33,-

Amiga Disk-Games

Lion King AGA	49,-
Aladdin AGA	59,-
Pinb. Illusions AGA	69,-
Oldfimer AGA	79,-
Sens. World Soccer	59,-
Lemmings 3 AGA	69,-
FIFA Int. Soccer	59,-
Bling! AGA	99,-

CD32 Gamer

Die ultimative
Zeitschrift für jeden
CD32 User.
Abomöglichkeit
exklusiv bei uns.
Probeheft nur 18,-

Amiga CD-Club

Das Forum für alle
Amiga CD- und
CD32-Freaks.
Infopaket gibt es
gratis.

MAIL

Petra Lill
Laser-Druck-Service
Banater Str. 27
47178 Duisburg
Tel.: 0203/4791607 (16-19 Uhr)
Fax.: 0203/4792255
Versand: Post-NN 9,- DM
VK (Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM

FREEZER E C H E

Power Drive: Will man von Beginn an mit fünf Gängen fahren, muß der Wert der Adresse 017A23 mit 05 überschrieben werden. Bevor jetzt mittels X-Befehl der Freezer-Modus wieder verlassen wird, sollte schon mal der Feuerknopf gedrückt werden, um auf diese Weise bereits im 5. Gang wegzufahren. Bessere Rundenzeiten lassen sich übrigens über Adresse 173DF erreichen: Die Minuten befinden sich dabei im fünften Zahlenblock, die Zehner der Sekunden im dritten und die Einer der Sekunden im ersten. Die Anzahl der gefahrenen Runden findet Ihr in Adresse 017AC3.

Death Mask: Energie-Mängel lassen sich über Adresse C0B247 beseitigen. Leere Munitionskisten können über die Adressen C0B248/C0B249 wieder aufgefüllt werden. Die Schußverzögerungsrate findet Ihr in Adresse C0B241. Um jetzt z.B. aus einer einfachen Shotgun eine Medegun zu zaubern, müßt Ihr lediglich den Wert dieser Adresse auf 00 stellen. Setzt man hingegen den Wert der Adresse C0B245 auf 20, läßt sich jedes Monster mit nur einem einzigen Schuß erledigen. Wer schließlich noch über zu wenige Key verfügt, verändert einfach Adresse C0B24B nach Belieben.

Base Jumpers: Die Anzahl der Leben findet Ihr in Adresse C6DCAD. Energieherzchen ohne Ende könnt Ihr Euch über Adresse C6D64I besorgen.

Shadow Fighter: So Ihr für den einen oder anderen Gegner mehr als die vorgegebenen Credits benötigt, sollte Euch Adresse C08329 weiterhelfen. Falls Ihr jedoch lieber die Totenköpfe des Kontrahenten verschwinden lassen wollt, müßt Ihr Euch um Adresse C08FD9 kümmern. Die Anzahl der eigenen Totenköpfe findet Ihr übrigens in Adresse C08FD7.

Die findigen Freezer-Füchse waren dieses Mal Gordon Volkmer, Stefan Schwertner und Ralph Schmitt.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Da die kleinen grünen Marsmännchen und ähnliches außerirdische Gesocks nun, dank der neuen 500er-Version von **UFO - Enemy Unknown**, auf allen Amigaprozessoren gelandet sind, scheint es für Frank Mommertz höchste Zeit zu sein, ein paar strategische Hinweise zum Thema Alienbekämpfung abzugeben:

Errichtet nur in Gebieten mit großer Landmasse (Nordamerika/Asien) und in möglichst zentraler Lage auf dem Kontinent Eure Stützpunkte. Grundsätzlich sollte man UFOs nie über Wasser abschießen – den Angriff lieber abbrechen und die Jungs landen lassen. Zu Beginn des Spiels sind folgende Aktionen ratsam:

Stützpunkt:

1. Zwei Hauptlager bauen
 2. Zwei Quartiere bauen
 3. Labore/Werkstatt/Hangar so früh wie möglich errichten.
- An Klimakammer, Raketenabwehr und Radarsystem ist erst später zu denken.

Einkauf:

1. Etwa 10 bis 20 Soldaten; Verluste stets ausgleichen
 2. Fünf Wissenschaftler je Runde
 3. Drei Ingenieure je Runde
 4. Panzer: Doppelt soviel, wie Skyrangers vorhanden
 5. Vier bis acht automatische und schwere Geschütze
 6. Natürlich auch Munition (bei Mission reichen 2 Ersatzmags)
- Kauft im übrigen nur Granaten mit Annäherungszünder, alle anderen sind vollkommen sinnlos (es sei denn, man besitzt Aliengranaten).

Raumschiff bestücken:

1. Immer 12 Soldaten mitführen
 2. Stets Panzer mitführen!
- Die Soldaten sollten mit allen verfügbaren Waffenarten ausgerüstet werden. Sobald Laser und Plasma vorhanden sind, ist es ratsam, Gewehre und Pistolen zu verkaufen, da diese kaum noch effektiv genug sind. Im weiteren Verlauf wird sich herausstellen, daß auch die Laser (besonders schwere Laser!) nicht gerade das Gelbe vom Ei sind.

Grundsätzliches Vorgehen bei Einsätzen:

Immer Zeiteinheiten reservieren! Nie mit allen verfügbaren Soldaten ausrücken. Stets einen Wachmann im Skyranger lassen (besser 6 raus, 3 warten), denn nach erfolgreich abgeschlossener Mission werden auch diese „Drückeberger“ befördert. Die Panzer zuerst den Eingangsbereich „säubern“ lassen, Soldaten sind nämlich viel zu gute und meist auch recht schnell tote Zielscheiben. Ganz besonders wichtig: Das UFO verfügt über mehrere Ein-/Ausgänge – also so schnell wie möglich mit 2 bis 4 Leuten die Haupteingangsschleuse suchen und in geduckter Haltung Stellung halten. Anschließend jeden mittels Autoshot auf Tür schießen lassen; danach in keiner Runde mehr bewegen. Sobald nun ein Alien die Tür öffnet, geht's ab wie auf'm Rummel! Im Gelände stets so vordringen, daß der vortückende Soldat genügend Deckung hat. Nie an Fenstern vorbeilaufen, solange man das Innenleben des Gebäudes nicht kennt! Wer allein unterwegs ist, sollte zur Sicherheit Granaten mit Annäherungszünder auslegen.

Terroristenlager:

Ziemlich heikle Angelegenheit! Es ist fast unmöglich, mehr als die Hälfte der Zivilbevölkerung zu retten – je nachdem, wie schnell vorgegangen wird. Auf Straßen generell äußerst vorsichtig sein, denn die Cyberdiscs eliminieren alles, was ihnen in die Quere kommt. Nichtsdestotrotz tummeln sich hier einige gute Zielscheiben, also immer draufhalten. Die zu findenden Aliens sind extrem aggressiv und flexibel. Obwohl es in den ersten Missionen keine besonders anstrengenden Hürden zu überwinden gilt, wird's hier doch ziemlich schnell ruppig. Die kleinen grauen Außerirdischen und die fliegenden lila Aliens sind ungefährlich (ein Hit genügt). Tauchen jedoch die Mutanten auf (Chrysalid, Treiber, Schlangenmensch) kann's

schnell ganz schön affig werden. Versucht in einem solchen Fall, aus geduckter Haltung zu schießen!

Forschung:

Bleibt ein Projekt selbst noch nach einigen Tagen auf dem Status „Unbekannt“, heißt es, sämtliche Forscher von anderen Aktivitäten abzuziehen und diesem Projekt zuzuteilen. Sobald der Level „Durchschnitt“ erreicht ist, kann man die Forscher wieder abziehen – mit dem Projekt geht's dann zügig voran. Außerirdische Technologien (ganz besonders Plasmawaffen, schweres Plasma und Plasmastrahl für Abfangjäger) sollten selbstverständlich mit größter Intensität erforscht werden.

Wissenswertes zum Thema UFO:

Abgeschossene UFOs verlieren meistens die Hälfte ihrer Besatzung. Die Mannschaftsstärke liegt bei mittleren bis sehr großen UFOs zwischen 10 und 20 Mann. Über die Dauer der „Versteckten Bewegung“ lassen sich Rückschlüsse auf die im Schiff vorhandenen Aliens ziehen (ca. 20 bis 40 Sekunden Pause pro Gegner). Der Schnellschuß bzw. Autoschuß hat sich übrigens im Kampf als besonders effektiv erwiesen. Positioniert überdies nie Soldaten unmittelbar vor einer Raumschiffstür – Gebäudedächer sind hingegen recht gut als Standort eines Soldaten geeignet. Im Einsatz stellt sich recht schnell die Qualität Eurer Mannen heraus: Soldaten mit Tobsuchtsanfällen oder Panikausbrüchen sollten so schnell wie möglich verkauft werden. Panzer sind, entgegen der landläufigen Meinung, sehr leicht zu zerstören (zwei bis vier Treffer genügen), also immer volle Deckung geben. Und ohne Panzer ist eine erfolgreich abgeschlossene Mission fast unmöglich. Und denkt daran: Aliens versuchen Mauern und andere Hindernisse zu zerstören, um Eure Soldaten aus einem Hinterhalt zu meucheln. Schießt, wenn möglich, öfter mal in schwarze Felder – es gelingen nämlich viele Zufallstreffer! Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, daß mehrere UFOs zugleich auf der Erde landen – solltet Ihr dann nicht genügend Skyranger und Abfangjäger besitzen, könnte es schlecht für Euch ausge-

hen! Versucht deshalb, mindestens noch zwei Stützpunkte zu errichten.

Vorgehen beim Angriff auf ein Alien-Headquarter:

Verzichtet auf schwere oder automatische Geschütze sowie Raketenwerfer. Es kommt hier vielmehr auf eine hohe Bewegungsrate an, da die HQs recht verwinkelt sind. Es ist auch zu überlegen, ob man statt des Panzers nicht lieber vier weitere Soldaten in sein Team aufnehmen sollte. Und bewegt Euch recht vorsichtig, denn die Aliens tauchen ganz plötzlich wie aus dem Nichts auf. Innerhalb eines Stützpunktes können sich bis zu 50 Aliens aufhalten! Kleiner Tip: Die roten „Fliesen“ funktionieren wie Aufzüge. In der Regel können lediglich 10 Prozent der Zivilisten aus einem HQ befreit werden.

Aliens:

Wie eben schon aufgezeigt, gibt es doch eine ganze Reihe verschiedener Alienarten mit teilweise recht unangenehmen Eigenschaften und Verhaltensweisen.

Kleine graue Aliens (Insektoide): 1 Treffer genügt; harmlos; geringe Zeiteinheit

Lila Vampire (Treiber): 1 bis 2 Treffer; harmlos; durchschnittliche Zeiteinheit

Hellrotes Mini-UFO (Cyberdisc): 1 bis 3 Treffer; unangenehm; mittlere ZE

Braune widderähnliche Aliens (Schmitter): 3 bis 5 Treffer; böse; große ZE

Hellbraune schneckenähnliche Aliens (Schlangenmensch): 1 Treffer; angriffslustig; kleine Zeiteinheit; schießen gezielt und oft

Dunkelgraue Aliens (Chrysalid): 3 bis 4 Treffer; äußerst gefährlich; hohe ZE

Große grüne Aliens: 4 bis 6 Treffer; äußerst gefährlich; mittlere ZE; Panzergeschosse zeigen keine große Wirkung; schießt sehr gezielt

Kleine rosa Amöben: 2 bis 4 Treffer; harmlos; geringe ZE

Die Chrysalids und Schlangenmenschen sind besonders hervorzuheben: Schlangenmenschen sind erbitterte Angreifer, schießen aus nahezu jeder Lage und werfen völlig wahllos mit Granaten um sich. Ein gezielter Schuß aus dem Plasmagewehr bereitet ihrem Treiben ein Ende.

Chrysalids sind in puncto Fairneß so ziemlich das Hinterletzte! Sie tauchen unvermittelt auf, nähern sich dem Soldaten bzw. Zivilisten und pflanzen ihm umgehend eines ihrer 20 Eier ein – der Betroffene verwandelt sich daraufhin sofort in einen Chrysalid. Zu allem Übel ist das Skelett dieser Viecher extrem widerstandsfähig – Plasmageschosse sind hier die wirkungsvollste Waffe. Panzergeschosse, Raketen und schweres Laserfeuer richtet in den meisten Fällen recht wenig aus. Allerdings scheinen die Biester recht empfindlich auf Sprengstoffe zu reagieren.

Wer mit seinem **Oldtimer** als Hersteller des Jahres aus dem Rennen gehen will, benötigt vor allem ein dickes Finanzpolster. Und genau dieses könnt Ihr Euch mittels Lars Ketzlers Erfolgsrezept recht schnell verschaffen:

Baut Euch gleich im ersten Monat ein kleines Forschungszentrum und eine kleine Mehrzweckhalle. Diese Art Hallen sind zwar etwas teurer als reine Fabrikationshallen, fassen jedoch auch ein paar Produktionseinheiten mehr – die Mehrausgabe lohnt sich!

Holt Anfang August die ersten Angebote für einen Kleinwagen ein. Am geeignetsten ist ein offener Wagen mit ca. 5 PS. Da die Mehrzweckhalle in der Zwischenzeit fertiggestellt sein sollte, ist es Zeit, für die Einrichtung, die Einstellung von Facharbeitern und die Bestellung von Zulieferteilen (je 50 Motoren, Fahrwerke und Karosserien) zu sorgen. Es ist ratsam, die Filiale erst Anfang Oktober einzurichten, dadurch habt Ihr einen Vorlauf von einem Monat und somit schon zur Eröffnung volle Auftragsbücher. Als Einstiegspreis solltet Ihr etwa das Drei- bis Vierfache der Produktionskosten wählen. Gewährt den Händlern einen Rabatt von 10 Prozent und buttert ca. 6.000 bis 8.000 Dollar in die Werbung. Nach einiger Zeit sollte das Geld für eine mittlere Mehrzweckhalle, in die Ihr sodann Eure Produktion des ersten Modells verlegt, vorhanden sein. In der Zwischenzeit ist es allerdings angebracht, ein zweites Modell zusammenzubasteln. Ist die Halle

schließlich fertig, wird die Produktion wie geplant verlegt und in der freiwerdenden Halle das neue Modell produziert. Leider entsteht durch die häufige Umzieherei eine effektive Ausfallzeit von einem vollen Monat! Jetzt unbedingt einen Vorlauf des zweiten Modells produzieren, da die bevorstehende Produktionserweiterung des ersten Modells die Halle erneut für 25 Tage stilllegt.

Nach einer kleinen Anlaufphase sollte sich der Verkauf beider Modelle recht gut entwickelt haben, und erste Lieferschwierigkeiten treten ein. Nun ist es höchste Zeit, mit Hilfe einiger Ingenieure eigene Teile zu entwickeln. Dabei empfiehlt sich ein Motor mit 10 bis 15 PS und entsprechendem Fahrwerk für Mittelklassemodelle.

Stellt Ihr schließlich Eure eigenen Einzelteile her, ist es ratsam, stets auf ein gut gefülltes Lager zu achten, denn Motoren und Fahrwerke verschlingen Unmengen von Stahl, Karosserien verbrauchen überdies auch noch Glas und Gummi. Am klügsten produziert Ihr nun auf der Basis eines Motors und Fahrwerks und pflanzt einfach nur unterschiedliche Karosserien drauf, das hält die Kosten niedrig. Ein nicht zu unterschätzendes Problem wird auf Dauer das Lagersystem darstellen. Achtet daher stets auf genügend Kapazität, besonders in puncto Stahl! Sollte mal ein Kredit vonnöten sein, dürft Ihr als Rahmen ruhig ein Drittel des Fabrikwertes ansetzen.

Etwa 1905 besteht die Möglichkeit der teilmaschinellen Produktion. Greift sofort zu, denn die neue Technologie kostet zwar mehr, wird sich jedoch schnell auf Euren Absatz aus-

wirken. Als Forschungsprojekte sind nun ständig kräftiger werdende Motoren und Fahrwerke sowie massenhafte Karosserien angesagt. Sollte dann ein Modell nicht mehr besonders gut laufen, könnt Ihr ihm einfach ein neues „Kleid“ anziehen, und schon steigt der Umsatz wieder. Auf diese Weise sollte es gelingen, im Jahr 1907 einen Umsatz von 3 bis 3,5 Millionen zu erzielen.

Prügelknaben, die auf sich halten, verfügen über eine Vielzahl geheimer Schlag- und Wurftechniken – da bilden die Knochenbrecher von **Shadow Fighter** keine Ausnahme! Doch sind die schattigen Kämpfer die einzigen, deren Geheimnisse wir noch nicht ausgeplaudert haben – bis heute, denn dank Bert Eberhardt können wir auch mit dieser Ausnahme endlich Schluß machen!

Die im folgenden verwendeten Abkürzungen haben die hier aufgeführten Bedeutungen:

L = Joystick nach links drücken
R = Joystick nach rechts drücken
U = Joystick nach unten bewegen
O = Joystick nach oben bewegen
F = Mehrmals schnell hintereinander den Feuerknopf betätigen
Da nach jedem Special-Move der Feuerknopf gedrückt werden muß, wurde dieser Punkt in den Beschreibungen der Bewegungsabläufe stets weggelassen. Sind zwei Bewegungssymbole durch einen Bindestrich verbunden, so ist die Gesamtbewegung in einer flüssigen Drehbewegung auszuführen.

Slamdunk

Head Spring Kick: L-U
Jumping B-Ball: in der Luft U-R
Spinning Fire Kick: U, O
Speed Attack: L, R
Spinning Fire B-Ball: U-L

Hardware, Software, Zubehör... ...und alles für den AMIGA!

HEP-ELECTRONIC / HELGE ECKERT / POSTFACH 3152 / 58820 PLETTENBERG

WERBE-GAMES

Pepsi • Kellogg • Biff 1 & 2
Der rasende Reporter • LBS
Calippo • Nesquik • Europa
Helicopter-Mission • Punica
Befallen • Energie-Manager
Erbe 1 • Karamalz • DrWho
Erbe 2 • Sparkasse • Sony
Telekom 1 & 2 • Backstage
■ JEDES SPIEL NUR 4,-

M-TEC TURBO & RAM

2 MB für A 500 mit Uhr 198,-
HD-Controller für A 500 197,-
68030/28 MHz A1200 198,-
68030/28 MHz A1200 298,-
68030/42 MHz A1200 398,-
4 MB 32 Bit Ram 298,-
8 MB 32 Bit Ram 597,-

IT'S PLAYTIME

Beavis & Butt-Head (cool) 4,-
Gamelboy Tennis Simulator 3,-
Dr Mario (Freis im Winterlock) 4,-
Xeno Star (geniales Ballspiel) 2,-
Fighting Wamos (Ballspiel) 4,-
P.O.D. (superschnelles Ballspiel) 3,-
Disc. (Spielautomat-Simulation) 3,-
Galaga Deluxe (Ballspiel) 4,-
Gertien Trucking (Handel/Dokus) 7,-
Das ist nur eine kleine Auswahl

AMIGA-CD-ROM

Megahits 1 19,- Amiret 4 19,-
Megahits 2 19,- Amiret 5 24,-
Amiret Set 1 (4 CD Set) 57,-
Now that's what I call Games 1,2,3 je 37,-
FON: 02391-12487
FAX: 02391-148589

ANWENDER & TOOLS

Amos Paint (Super-Malprogramm) 4,-
Ami Atlas (Screenshot/2 Digs) 7,-
Multi Kickstart 95d 13.10r A1200 5,-
0130 Kickstart (über 1000 Nummern) 4,-
Test Plus 3.0H (Textverarbeitung) 4,-
IQ-Test (testen Sie Ihren Geist) 3,-
Übersetzer (Englisch - Deutsch) 4,-
Das ist nur eine kleine Auswahl

SZENE-DEMOS & MUSIK

HARD- & SOFTWARE

AKTUELLE SPIELE

REFILL-SERVICE

CD-ROM

CD 32

MEHR INFOS? KEIN PROBLEM!
Infos kostenlos / Kpl. Infopaket mit Disk nur 2,- Rückporto
Inhalt und Änderungen vorbehalten. Alle Preisangaben in DM
Versandkosten: Vorkasse 3 DM / Nachnahme 10 DM / Ausland (inkl. Post) 12 DM

Electra

Electric Body: F
Power Launch: U-R
Earth Power Energy: R-L
Electric Boomerang: U-L
Double Kick: L, R
Spinning Jump: U, O
Soria
Spinning Roundhouse Attack: U-L
Flying Kick: L, R
Double Drop Hell Kick: Schräg (L+O)
Jürgen
Gun Fire: U-L
Power Fist: U-R
Earthquake Fist: R-U
Cody
Kuto Kick: R-U
Fast Punch: F
Flying Power Kick: L, R

Kuto Fireball: U-L

Fakir

Genie Hurricane: U-L
Mystery Fire: U-R
Teleport: R-L
Magic Carpet: R-U
Salvador

Spinning Powerball: U-R
Turnig Flip Kick: U, O
Flash Panther: L, R

Kury

Power Smash Fist: U-L
Body Drop: U-R
Rock Roll: L, R
Spinning Fire Hand: R-L

Toni

Burning Uppercut: R-U
Spinning Fire: R-L
Flame Kick: L-U
Massive Uppercut: U, O
Lee Chen

Firey Handspring: U, O

Fist Of Falling Sun: U-R

Fury Spin: U-L

Fury Kick: F

Falling Nunschaku: In der Luft L-U

Manx

Fire Hands: R-U

Cutting Claws: U-R

Rolling Claws Slash: L, R

Tiger Pounce Attack: U-L

Falling Angel: In der Luft L-U

Top Knot

Hangmans Uppercut: U, O

Fast Fire Summersault: U-L

Spinning Kick: R-U

Power Combination: R-L

Speed Elbow Smash: L, R

Yarado

Electric Speed: R-L

Sirit Power: U-L

Electric Body: F

Electric Splash: in der Luft schräg (O+L)

Spinning Arms: L, R

Okura

Electric Sword: F

Spinning Blade: U-R

Thunder Power: R-L

Steel Sword: schräg (O+L) oder in der Luft L-U

Teleport: R-U

Toshio

Fire Ball: U-L

Speed Dragon: R-L

Dragon Uppercut: U, O

Dragon Kick: U-R

Circle Of Fire: R-U

Krhome

Liquid Silver Attack: U-L

Melting Body: R-L

Grabbing Gut: schräg (U+L)

Mission 22: THE ASYLUM

FIND MINE AND DESTROY ALIENS



• MINE

Mission 23: DARK CASTLE CELLAR

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 24: LEREBAL ALTERATION PLANT

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 24: SUB BASEMENT

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 27: RESEARCH ROOM

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



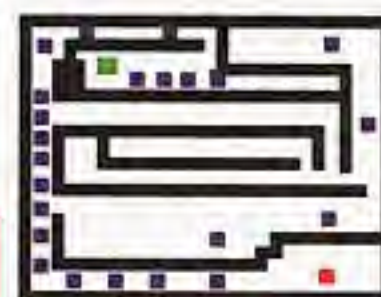
Mission 25: ALIEN CORRECTION FACILITY

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 28: PREPERATIONS ROOM

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 29: NAVIGATION CONTROL

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 32: THE LAST ALIEN NEST

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



GEHEIMTÜR

Mission 32: CENTRAL CORE

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 30: RADAR STATION

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 31: WEAPON RESEARCH

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Carrier Command	11/94	Klassiker	Flashback	3/93	Lesung/Kart	Miami Chase	11/91	Tip	Simpsons	4/92	Tip
Abandoned Places 2	12/92	Tip	Car-Vap	11/91	Cheer	Flashback 2	9/93	Codes	Micro Machines	1/94	Freerun	Simpsons 2	7/92	Tip
Abandoned Places 3	9/93	Freerun	Castle Master	10/91	Cheer	Flashback 3	11/94	Tip	Midwinter 2	1/92	Lesung/Kart	Sink or Swim	7/93	Codes
Abandoned Places 4	11/93	Tip	Castle Master 2	12/91	Tip	Flight of the Intruder	9/91	Tip	Midwinter 3	5/91	Tip	Slalom King	4/95	Tip
Abandoned Places 5	1/95	Tip/Karte	Chambers of Shocks	1/92	Freerun	Head	1/92	Freerun	Night & Magic 2	11/91	Tip	Skyworker	4/95	Lesung
Abandoned Places 6	4/95	Tip	Champion Driver	12/91	Codes	Hy Harber	3/93	Codes	Night & Magic 3	4/92	Tip	Sleepwalker	5/93	Cheer
Adams Family	9/92	Tip	Chaos Engine	5/93	Codes/Frtz	Ry Harber	9/93	Cheer	Night & Magic 4	9/92	Tip	Sleepwalker 2	4/93	Freerun
Agony	5/92	Cheer	Chaos Engine 2	9/93	Karten	Garfield	10/91	Tip	Monkey Overboard	4/94	Cheer	Sliding Hill	1/92	Codes
Alas	4/95	Freerun	Chaos Kid	11/94	Codes/Cheer	Gar Works	11/93	Codes	Monkey Island 2	9/92	Cheer	Smash TV	3/92	Freerun
Alas 2	5/92	Freerun	Chaos Strikes Back	5/91	Lesung/Kart	Gen'X	2/92	Cheer	Moonstone	5/92	Cheer	Soccer Kid	11/93	Freerun
Alas 3	1/95	Cheer	Chips Challenge	10/91	Cheer	Global Effect	11/92	Cheer	Morph	10/92	Tip/Freerun	Soccer Kid 2	12/93	Tip
Alas 4	11/94	Karten	Christmas Lemmings	3/94	Codes	Global Gladiators	11/93	Freerun	Mortal Kombat	4/94	Cheer	Software Manager	7/94	Tip
Alas 5	2/92	Cheer	Christopher Columbus	5/94	Tip/Frtz	Global Gladiators 2	5/94	Codes	Mortal Kombat 2	2/95	Tip/Freerun	Sonic Boom	11/91	Cheer
Alas 6	2/92	Freerun	Chrome	4/92	Codes	God!	9/93	Karten/Tip	Motocross	9/91	Lesung	Soul Crystal	9/92	Lesung
Alas 7	2/92	Cheer	Chuck Rock	9/91	Cheer	Goblins	2/92	Codes	Motocross 2	1/93	Cheer	Space Ace 2	3/92	Tip
Alas 8	5/93	Cheer/Tip	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Griffither	4/92	Cheer	Mr. Blobby	1/95	Codes	Space Ace 3	4/92	Freerun
Alas 9	3/93	Freerun	Chuck Rock 3	7/95	Freerun	Guns	1/92	Freerun	Mr. Nuts	5/94	Cheer	Space Crusade	1/93	Freerun
Alas 10	1/93	Codes	Cit's Elephant Antics	10/92	Cheer	Guns 2	3/92	Tip	Mr. Nuts 2	7/94	Tip/Karten/Tip	Space Gun	7/92	Tip
Alas 11	9/93	Tip	Clk Clk	4/92	Codes	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Myth	10/92	Cheer	Space Hulk	4/94	Tip
Alas 12	1/94	Tip/Frtz/Cod	Clckwork	10/94	Codes	Guns 3	10/91	Tip	Navy Seals	10/91	Cheer	Space Invaders	12/91	Tip
Alas 13	4/94	Karten	Codenome Iqman	10/91	Tip	Guns 4	10/92	Cheer	Navy Seals 2	1/92	Tip	Space Invaders 2	7/92	Tip
Alas 14	1/95	Codes	Codenome Iqman 2	1/92	Tip	Hägar	10/91	Codes	Nebula 2	12/91	Codes	Space Quest 4	4/92	Lesung/Kart
Alas 15	5/92	Cheer	Conquests of Camelot	11/91	Tip	Hägar 2	9/93	Tip	Necronom	1/92	Codes	Special Forces	7/92	Cheer
Alas 16	4/95	Freerun	Conquests of Camelot 2	10/92	Codes	Hägar 3	11/94	Tip	Necronom 2	3/92	Freerun	Speedball	1/92	Freerun
Alas 17	1/94	Lesung/Karten	Conquests of Camelot 3	10/92	Codes	Hägar 4	7/93	Tip	Necronom 3	9/93	Cheer	Speedball 2	1/92	Freerun
Alas 18	3/94	Tip/Karten	Cool Spot	3/92	Tip	Hägar 5	3/92	Tip	Nick Field's Golf	9/93	Codes	Spelunky World	1/92	Cheer
Alas 19	5/94	Tip	Cornucopia	3/92	Tip	Hägar 6	3/92	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Frtz	Spirit of Adventure	10/91	Cheer
Alas 20	11/94	Tip	Cosmic Spacehead	2/95	Codes	Hägar 7	2/92	Tip	Nicky Boom 2	12/92	Cheer	Starbyte Superhacker	1/93	Freerun
Alas 21	1/95	Cheer	Crazy Cars II	11/92	Freerun	Hägar 8	10/94	Lesung/Karten/Tip	Nightwatch (Act)	11/91	Cheer	Starblast	3/94	Freerun
Alas 22	11/92	Freerun	Crazy Cars 2	7/93	Cheer/Frtz	Hägar 9	4/95	Tip	Nightwatch (Act 2)	1/95	Klassiker	Starblast 2	10/94	Tip
Alas 23	7/92	Lesung	Crazy Cars 3	12/91	Lesung	Hägar 10	9/91	Tip	Nightwatch (Act 3)	1/92	Codes	Starblast 3	10/94	Codes
Alas 24	12/91	Codes	Cruise for a Corpse	7/92	Tip	Hägar 11	10/93	Lesung	Nightwatch (Act 4)	10/93	Codes	Starblast 4	9/92	Cheer/Codes
Alas 25	2/92	Lesung/Kart	Cruise for a Corpse 2	9/91	Cheer	Hägar 12	12/92	Tip	Nightwatch (Act 5)	3/93	Tip	Starblast 5	12/91	Cheer
Alas 26	1/94	Tip	Cruise for a Corpse 3	1/93	Tip	Hägar 13	5/92	Tip	Nightwatch (Act 6)	7/92	Freerun	Starblast 6	7/92	Cheer
Alas 27	4/94	Tip	Curse of Ecthoris	12/92	Tip	Hägar 14	1/94	Cheer	Nightwatch (Act 7)	12/92	Cheer	Starblast 7	4/93	Cheer/Tip
Alas 28	1/95	Tip	Curse of Ecthoris 2	12/92	Tip	Hägar 15	1/93	Codes	Nightwatch (Act 8)	4/94	Tip	Starblast 8	3/93	Cheer
Alas 29	9/91	Tip	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheer	Hägar 16	10/92	Cheer/Tip	Nightwatch (Act 9)	5/92	Codes	Starblast 9	11/91	Cheer
Alas 30	9/91	Tip	D/Generation	10/92	Freerun	Hägar 17	9/93	Cheer	Nightwatch (Act 10)	11/94	Codes/Cheer	Starblast 10	11/92	Freerun
Alas 31	3/92	Tip	D/Generation 2	3/92	Cheer	Hägar 18	3/92	Cheer	Nightwatch (Act 11)	11/91	Codes	Starblast 11	11/92	Cheer
Alas 32	1/93	Cheer	D/Generation 3	1/93	Lesung/Karten	Hägar 19	7/93	Codes	Nightwatch (Act 12)	12/92	Karten	Starblast 12	3/94	Codes
Alas 33	4/92	Cheer/Tip/Frtz	D/Generation 4	9/91	Cheer	Hägar 20	4/92	Tip	Nightwatch (Act 13)	9/91	Tip/Cheer	Starblast 13	1/95	Klassiker
Alas 34	9/94	Karten/Tip	D/Generation 5	9/92	Tip	Hägar 21	7/92	Tip	Nightwatch (Act 14)	4/94	Codes	Starblast 14	7/93	Codes
Alas 35	10/94	Cheer	D/Generation 6	10/92	Tip	Hägar 22	1/92	Cheer	Nightwatch (Act 15)	9/92	Freerun	Starblast 15	5/93	Codes/Frtz
Alas 36	10/92	Freerun	D/Generation 7	10/92	Tip	Hägar 23	12/91	Tip	Nightwatch (Act 16)	1/92	Cheer	Starblast 16	2/95	Codes
Alas 37	9/91	Cheer/Tip/Frtz	D/Generation 8	11/91	Cheer	Hägar 24	9/94	Codes	Nightwatch (Act 17)	9/91	Cheer	Starblast 17	9/94	Freerun
Alas 38	9/91	Cheer/Tip/Frtz	D/Generation 9	4/95	Codes/Karten	Hägar 25	12/94	Freerun	Nightwatch (Act 18)	12/92	Freerun	Starblast 18	12/94	Codes
Alas 39	4/92	Freerun	D/Generation 10	10/94	Tip/Karten	Hägar 26	1/93	Cheer	Nightwatch (Act 19)	9/92	Cheer	Starblast 19	2/95	Codes
Alas 40	9/91	Tip	D/Generation 11	11/94	Lesung/Karten	Hägar 27	5/94	Lesung	Nightwatch (Act 20)	7/92	Tip	Starblast 20	1/92	Freerun
Alas 41	10/91	Cheer	D/Generation 12	1/94	Codes	Hägar 28	10/91	Codes	Nightwatch (Act 21)	12/91	Codes	Starblast 21	2/92	Cheer
Alas 42	7/92	Cheer	D/Generation 13	9/92	Tip	Hägar 29	1/92	Cheer	Nightwatch (Act 22)	5/92	Freerun	Starblast 22	9/91	Cheer
Alas 43	4/93	Cheer	D/Generation 14	7/94	Freerun	Hägar 30	11/92	Lesung	Nightwatch (Act 23)	7/94	Lesung/Karten	Starblast 23	1/93	Cheer
Alas 44	2/93	Karten/Tip	D/Generation 15	4/94	Tip	Hägar 31	11/93	Lesung/Karten	Nightwatch (Act 24)	5/92	Freerun	Starblast 24	10/91	Tip
Alas 45	1/93	Karten/Tip	D/Generation 16	9/94	Freerun	Hägar 32	4/94	Freerun	Nightwatch (Act 25)	1/93	Freerun	Starblast 25	10/93	Tip
Alas 46	4/94	Cheer/Tip/Frtz	D/Generation 17	4/95	Tip	Hägar 33	12/94	Lesung	Nightwatch (Act 26)	12/92	Cheer	Starblast 26	5/92	Tip
Alas 47	5/94	Karten	D/Generation 18	2/95	Codes	Hägar 34	9/92	Tip	Nightwatch (Act 27)	3/93	Tip	Starblast 27	1/93	Freerun
Alas 48	11/92	Tip	D/Generation 19	9/92	Tip	Hägar 35	9/92	Cheer	Nightwatch (Act 28)	2/92	Freerun	Starblast 28	3/94	Lesung
Alas 49	9/92	Cheer	D/Generation 20	4/94	Lesung	Hägar 36	4/92	Tip	Nightwatch (Act 29)	2/92	Freerun	Starblast 29	3/92	Cheer/Tip
Alas 50	11/93	Cheer	D/Generation 21	7/93	Tip/Karten/Tip	Hägar 37	12/94	Cheer	Nightwatch (Act 30)	7/92	Tip	Starblast 30	3/92	Cheer
Alas 51	11/91	Codes	D/Generation 22	12/93	Tip/Karten	Hägar 38	9/92	Cheer/Tip	Nightwatch (Act 31)	7/92	Tip	Starblast 31	3/92	Cheer
Alas 52	5/91	Cheer	D/Generation 23	1/92	Tip	Hägar 39	2/93	Tip/Freerun	Nightwatch (Act 32)	2/94	Tip	Starblast 32	1/93	Tip
Alas 53	10/91	Tip	D/Generation 24	3/92	Codes	Hägar 40	2/92	Tip	Nightwatch (Act 33)	10/92	Lesung	Starblast 33	1/93	Tip
Alas 54	1/92	Tip	D/Generation 25	4/92	Codes	Hägar 41	2/92	Tip	Nightwatch (Act 34)	10/92	Lesung	Starblast 34	12/92	Codes
Alas 55	1/92	Tip	D/Generation 26	4/92	Codes	Hägar 42	11/92	Tip/Freerun	Nightwatch (Act 35)	1/92	Freerun	Starblast 35	9/93	Codes
Alas 56	1/92	Tip	D/Generation 27	4/92	Codes	Hägar 43	9/93	Lesung	Nightwatch (Act 36)	11/91	Tip	Starblast 36	10/93	Lesung (Teil 1)
Alas 57	3/94	Tip/Freerun	D/Generation 28	3/94	Tip/Freerun	Hägar 44	3/94	Tip	Nightwatch (Act 37)	12/91	Tip	Starblast 37	11/93	Lesung
Alas 58	11/94	Tip	D/Generation 29	12/94	Tip	Hägar 45	1/95	Codes	Nightwatch (Act 38)	2/92	Tip	Starblast 38	12/94	Tip
Alas 59	1/95	Tip	D/Generation 30	1/95	Tip/Karte	Hägar 46	9/92	Freerun	Nightwatch (Act 39)	9/92	Tip	Starblast 39	4/95	Freerun
Alas 60	2/92	Tip/Frtz	D/Generation 31	10/94	Cheer	Hägar 47	3/95	Karten	Nightwatch (Act 40)	12/91	Cheer	Starblast 40	1/92	Codes
Alas 61	2/92	Tip	D/Generation 32	7/94	Codes	Hägar 48	3/95	Codes	Nightwatch (Act 41)	2/92	Codes/Cheer	Starblast 41	2/92	Cheer
Alas 62	10/92	Tip	D/Generation 33	12/92	Codes	Hägar 49	1/94	Tip/Karten	Nightwatch (Act 42)	3/92	Tip	Starblast 42	12/91	Codes
Alas 63	10/92	Tip	D/Generation 34	4/94	Freerun	Hägar 50	1/92	Tip	Nightwatch (Act 43)	2/92	Cheer	Starblast 43	11/91	Tip
Alas 64	4/94	Tip	D/Generation 35	8/95	Cheer	Hägar 51	3/92	Lesung	Nightwatch (Act 44)	3/93	Codes	Starblast 44	3/92	Tip/Frtz
Alas 65	11/91	Tip	D/Generation 36	3/95	Cheer	Hägar 52	10/94	Tip/Freerun	Nightwatch (Act 45)	4/95	Codes/Freerun	Starblast 45	1/92	Cheer
Alas 66	11/91	Codes	D/Generation 37	3/94	Codes	Hägar 53	5/93	Lesung	Nightwatch (Act 46)	10/91	Codes	Starblast 46	12/92	Codes
Alas 67	9/92	Codes	D/Generation 38	10/91	Cheer	Hägar 54	12/94	Tip	Nightwatch (Act 47)	10/92	Cheer	Starblast 47	7/93	Tip/Karten/Tip
Alas 68	7/93	Codes	D/Generation 39	1/92	Cheer	Hägar 55	2/95	Tip	Nightwatch (Act 48)	12/94	Cheer	Starblast 48	10/93	Cheer
Alas 69	11/94	Codes	D/Generation 40	12/92	Freerun	Hägar 56	9/94	Tip/Karten	Nightwatch (Act 49)	9/91	Cheer	Starblast 49	10/93	Kart/Tip/Cod
Alas 70	9/91	Cheer	D/Generation 41	1/92	Tip	Hägar 57	11/91	Tip	Nightwatch (Act 50)	3/94	Cheer	Starblast 50	12/93	Tip/Karten
Alas 71	5/93	Tip	D/Generation 42	10/94	Freerun	Hägar 58	5/92	Tip	Nightwatch (Act 51)	9/92	Freerun	Starblast 51	2/95	Codes
Alas 72	4/93	Karten/Tip	D/Generation 43	1/94	Tip	Hägar 59	3/92	Karten	Nightwatch (Act 52)	5/94	Codes	Starblast 52	3/95	Freerun
Alas 73	3/93	Cheer/Tip	D/Generation 44	2/92	Tip	Hägar 60	2/95	Tip	Nightwatch (Act 53)	9/94	Codes	Starblast 53	9/92	Cheer
Alas 74	1/93	Freerun	D/Generation 45	3/93	Cheer	Hägar 61	3/92	Tip	Nightwatch (Act 54)	9/94	Codes	Starblast 54	10/91	Cheer
Alas 75	11/92	Lesung/Frtz	D/Generation 46	9/91	Cheer	Hägar 62	12/91	Lesung/Cheer	Nightwatch (Act 55)	9/92	Codes	Starblast 55	10/91	Cheer
Alas 76	12/92	Tip	D/Generation 47	3/95	Codes	Hägar 63	1/92	Codes	Nightwatch (Act 56)	9/92	Codes	Starblast 56	10/91	Cheer
Alas 77	9/93	Freerun	D/Generation 48	3/95	Lesung	Hägar 64	2/92	Freerun	Nightwatch (Act 57)	10/91	Lesung	Starblast 57	4/95	Tip/Karten
Alas 78	10/93	Cheer	D/Generation 49	3/93	Freerun	Hägar 65	3/92	Cheer	Nightwatch (Act 58)	11/94	Cheer	Starblast 58	7/93	Tip/Karten/Tip
Alas 79	5/94	Lesung	D/Generation 50	10/92	Tip	Hägar 66	4/92	Tip	Nightwatch (Act 59)	12/94	Cheer	Starblast 59	10/93	Cheer
Alas 80	3/95	Codes	D/Generation 51	12/92	Tip	Hägar 67	5/92	Tip	Nightwatch (Act 60)	9/91	Cheer	Starblast 60	10/93	Kart/Tip/Cod
Alas 81	10/94	Codes	D/Generation 52	5/94	Freerun	Hägar 68	3/95	Tip	Nightwatch (Act 61)	1/93	Tip	Starblast 61	12/93	Tip/Karten
Alas 82	10/94	Codes	D/Generation 53	9/94	Freerun	Hägar 69	10/94	Tip	Nightwatch (Act 62)	1/92	Tip	Starblast 62		

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Adrenalin	2/93	Compilation	mittel	Der Schutz in Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	Lothar Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%	Der Trainer	7/94	Sport	30%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Soccersmania	10/94	Compilation	gut
Alina	4/95	Action	38%	Der Typen Held	12/94	Sport	69%	Major Day	12/93	Geschicklichkeit	65%	Soccer Kid CD	11/94	Geschicklichkeit	85%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	84%	Die Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%	Manchester United				Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85%
Alien Clonken	11/93	Geschicklichkeit	72%	Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%	P.O. Champions	3/94	Sport	70%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Alien Clonken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	Die Siedler	12/93	Simulation	91%	Marbletime	3/95	Geschicklichkeit	66%	Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Alien Clonken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Diggers für CD32	12/93	Abenteuer	70%	Marino & Musingi	4/94	Abenteuer	52%	Software Manager	2/94	Simulation	86%
Alien Breed I	12/93	Action	72%	Diggers für A1200	12/93	Abenteuer	70%	Marvin's Mellow Adventure	1/95	Action	75%	Spring	11/93	Geschicklichkeit	58%
Alien Breed Special Ed. & Quick (CD)	5/94	Action	72%	Director Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Marvin's Mellow Adventure CD	12/94	Action	75%	Space Hulk	11/93	Strategie	44%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Disposale Hero	1/94	Action	81%	Mass Arena für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Sponwood Hall	7/94	Strategie	61%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	Disposale Hero (CD)	5/94	Action	85%	Megabits 3CD	2/95	Compilation	gut	Special Edition	2/94	Compilation	super
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	Diffell in Space	3/94	Action	34%	Mega Nation	2/94	Geschicklichkeit	62%	Standart	1/94	Action	60%
Arbormann	11/93	Abenteuer	85%	Dogfight	11/93	Simulation	79%	Metal Law	12/93	Action	88%	Starkard	9/94	Simulation	78%
Arctus für A1200	12/93	Sport	91%	Dork	11/93	Action	70%	Midstman für CD32	2/94	Action	66%	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Arctus World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Dork (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Midstman für A1200	3/94	Action	62%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Midstman für CD32	3/94	Strategie	45%	Steel Sledge	10/94	Simulation	69%
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83%	Dracula	7/94	Action	56%	Morph für A1200	12/93	Geschicklichkeit	78%	Strategem	1/94	Strategie	46%
Archie Foot CD	12/94	Sport	64%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%	Strategem für A1200	1/94	Strategie	55%
Archie Foot für A500	1/94	Simulation	64%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Mortal Kombat	1/94	Sport	79%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Archie Foot für A1200	1/94	Simulation	62%	Dreamland	2/94	Compilation	gut	Mortal Kombat II	1/95	Sport	91%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Armour Gaddis II	5/94	Simulation	44%	Dreamworld	2/95	Abenteuer	63%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85%	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
Arnie 2	11/93	Action	38%	Dynastie für A1200	12/93	Simulation	84%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	S.U.B. für A1200	8/94	Simulation	79%
Asya Vale	10/94	Action	44%	Eggmanator	3/94	Action	10%	Naughty Ones	9/94	Action	70%	Suburban Commando	1/94	Action	21%
Aztec Special Edition	3/94	Action	85%	Elfmann	4/94	Action	85%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%	Elite 2 - Frontier	12/93	Simulation	91%	Nick Fodis's Champ 1. CD32	4/94	Sport	80%	Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Banana A1200	9/94	Action	83%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Nigel Marshall's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Banana CD	10/94	Action	83%	Emulor	11/94	Action	34%	Now that's what I call Games 1	1/94	Compilation	mittel	Summer Olympia für CD32	4/94	Sport	69%
Bass Jumpers	4/94	Geschicklichkeit	76%	Emulor II-Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	56%	Now that's what I call Games 2	1/94	Compilation	mittel	Superfing CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Oldtime	3/95	Simulation	79%	Super Mario Bros.	7/94	Action	38%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Excellence Games	2/94	Compilation	super	Oldtime AGA	3/95	Simulation	81%	Super Party für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Beethoven CD	9/94	Strategie	68%	Eye of the Storm II	5/94	Simulation	60%	Oldtime für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Beethoven 2	9/94	Action	22%	F-117 A Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	85%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	78%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Beethoven 3	9/94	Action	19%	F-117 A Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	85%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Beethoven	12/93	Abenteuer	58%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Overline	11/93	Sport	73%	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Bewertung (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%	Overkill	11/93	Action	66%	Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
Beneath a Steel Sky	3/94	Abenteuer	87%	Fatman für A1200	3/94	Action	60%	Overkill für CD32	12/93	Action	72%	Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	71%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	Overlord	2/95	Simulation	58%	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
Beyliner Spielkarte CD	2/95	Compilation	mittel	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number				The Blue and the Gray	4/94	Geschicklichkeit	71%
BigFoot	10/94	Compilation	mittel	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A500	2/94	Strategie	73%	The Box	2/95	Compilation	gut
BigFoot	4/94	Simulation	65%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Chess Engine (CD)	3/94	Action	83%
Bingel	2/95	Simulation	86%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Chess Engine für A1200	1/94	Action	83%
Blackout AGA	2/95	Abenteuer	72%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Black's End Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Penthouse Hot Number Deluxe I A1200	2/94	Strategie	73%	The Complete Chess System</			



AMIGA

CD-

ZOKER

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

DIE SAURIER KOMMEN

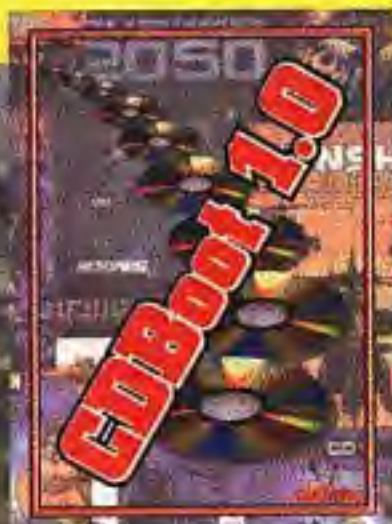
LOST EDEN

SILBER ODER GOLD?

**AKKI
&
ALL
TERRAIN
RACING**

DER GLEICHMACHER

**WAS BRINGT DER
SOFTWARE-EMULATOR
CD-BOOT 1.0?**



CD-NEWS

NEUE DEMOS, TOOLS,
UTILITIES, GRAFIK-SCHEIBEN
&
SHAREWARE

A
M
I
G
A

C
D

J
O
K
E
R



AMIGA CD-ROM *JOKER*

LOST EDEN

Bei Virgin hat man das verlorene Paradies wiederentdeckt und will es nun als aufwendigen Genre-Mix auf Schillerscheibe pressen – wir durften das Land der Dinosaurier schon mal vorab besuchen!



Verantwortlich für das neue Mega-Projekt zeichnet das französische Cryo-Team („KGB“, „Dune“), wo man auch die vielversprechende Story ersann: Im Königreich von Prinz Adam lebten einst Dinos und Menschen in Harmonie, doch bekam sein Opi aus vorerst noch ungeklärten Gründen Zoff mit den Echsen, weshalb der Kontakt zu den Biestern abgebrochen ist. Also bereist Adam jetzt die vielen Täler seines Reichs, um Mensch und Tier erneut miteinander ins Gespräch zu bringen...

Das wird kein Zuckerschlecken für den Friedensstifter, denn beide Seiten verhalten sich zunächst stur und wollen erst mal umgarnt werden – indem der rührige Prinz allerlei kleine Besorgungen für sie erledigt. Mit den richtigen Fundstücken in der Tasche sollte es ihm dann aber relativ leichtfallen, die Streithansel zum gemeinsamen Bau einer Festung zu überreden. Und ein paar weitere Spezialaufträge später kann die Burg der Versöhnung auch schon ausgebaut und mit Kämpfern bestückt werden. Schließlich versuchen gleichzeitig die bösen Tyrannosaurier unter der Führung von Moorkus Rex, das gesamte Land zu überrennen und zu unterwerfen!

Doch der rührige Adam ist ja zum Glück nicht ganz alleine, denn der Geist eines steinalten Obersauriers steht auch und gerade in den schwierigsten Situationen jederzeit mit Rat und Tat zur Seite. Und so

wird man sich von Tal zu Tal voranarbeiten und alles, was nicht niet- und nagelfest ist, vereinen dürfen, während sehenswerte Zwischensequenzen die Story (abhängig von der jeweiligen Aktion) vollautomatisch vorantreiben. Apropos sehenswert: Die Grafik von Lost Eden dürfte so ziemlich alles in den Schatten stellen, was bislang über den Monitor kroch und fleuchte – was bereits an Bildern und Animationen vorliegt, ist jedenfalls eine absolute Schau! Jede einzelne Szene hat man in mühsamer Kleinarbeit gerendert, wobei besonderer Wert auf realistische Bewegungsabläufe gelegt wurde: Da begegnet der Spieler fleißigen Arbeitsdinos beim Festungsbau oder wohnt den packenden Kämpfen von Flugechsen mit gepanzerten Widersachern bei...

Kaum weniger Aufwand wird für die Klangkulisse betrieben, neben orchestralen Musikstücken soll auch komplett deutsche Sprachausgabe zu hören sein. Bleibt nur zu hoffen, daß das Gameplay da mithalten kann. Und natürlich, daß Lost Eden auch tatsächlich wie geplant auf Amiga-CD erscheint; mit einem Termin hielt sich der Hersteller nämlich verärgert bedeckt. Aber wenn dieses Preview dazu beitragen kann, drucken wir es gerne noch mal – die Reise in Virgins Dino Park scheint nämlich jeden Buchstaben davon in Gold wert zu sein! (mic)





Düsternis über Neo-Tokio

Was schon von der Floppy geflopt ist, wird auf CD selten zum Hit, stimmt's? Diese gnadenlos unspielbare Comic- bzw. Film-Versoffung bestätigt die alte Binsenweisheit nun leider ein weiteres Mal.



Kampf der Langeweile...

Wer den Test zur Standard-Fassung im letzten Heft gelesen hat, der weiß, daß wir auf den Umbau des unsäglichen Gameplays anlässlich der CD-Konvertierung ohnehin nicht zu hoffen wagten – aber zumindest ein bei diesem Thema doch eigentlich unvermeidbares Movie-Intro oder wenigstens die originale Musik von CD wäre doch nicht zuviel verlangt gewesen, oder? Anscheinend doch...

Bei ICE hielt man jedenfalls unbeirrbar am bereits Bekannten fest, es sollten wohl nur die Akira-Fans mit CD³² ebenfalls geschröpft werden. Und so darf man sich erneut auf öde Motorradjagden samt Benzinanker-Sammeln und Granaten-Werfen, einfallslose und mit unfairen Stellen reich gesegnete Plattform-Hopsereien oder eine lachhafte Ballerszene, wo mittels eines horizontal fliegenden Hovercrafts angreifende Jetpack-Akrobaten vom Himmel geholt werden, „freuen“. Und wenn man



Muß man das gesehen haben?

bedenkt, was alles aus dem kultigen Stoff des japanischen Comic-Zeichners Katsuhiro Otomo zu machen gewesen wäre, kommen einem glatt die Tränen:

Das an „Bladerunner“ erinnernde Szenario präsentiert das Neo-Tokio des Jahres 2019, wo sich Kids brutale Kämpfe mit der Militärpolizei und Wissenschaftlern liefern, welche ihrerseits katastrophale Experimente an PSI-begabten Kindern durchführen. Bei einem Verkehrsunfall wird da Tetsuo, das Mitglied einer Motorradgang, entführt und der Spieler als Rettungskommando engagiert: Als Kaneda soll er den Kumpel befreien und das Geheimnis um dessen rätselhafte Kräfte entschlüsseln. Doch wer mag das schon, wenn die launige Story in ein bodenlos schlechtes Gameplay mündet, das streckenweise weit, weit unter PD-Niveau liegt?

Außer praktisch unwirksamen Zusatzwaffen hat Akira nämlich nur laue Sammelextras wie frische Lebensenergie zu bieten – wenn hier mittels Schlüssel ein Tor geöffnet wird oder sich ein 16 Pixel schmaler Plattform-Aufzug in Bewegung setzt, dann hat man die innovativen Höhepunkte des Spiels bereits gesehen. Zumal sich trotz der Levelcodes wohl kaum ein Fan der Dark-Future-Vorlage die komplette Jagd auf knuddelige Teddybären und Schildkröten antun wollen wird! Denn vom frustigen Gameplay einmal abgesehen: Was haben blaßgraue Abwasser-

Kein 64er-Screenshot, sondern bittere Amiga-Realität!

kanäle und kunterbunte Spielzeugfabriken hier überhaupt verloren?

Und was haben die sieben Levels eigentlich auf einer CD verloren? Allein das softe Scrolling und die netten Zwischenbilder sind erwähnenswert, die dilettan-

tisch gezeichnete Grafik stammt jedoch aus dem gleichen Software-Gruselkabinett wie die offenbar zweistimmige Begleitmusik, welche auf Wunsch anstatt der kaum besseren Sound-FX erschallt. Also alles wie schon auf der Disk, so auch das Fazit: Hände weg von diesem Müll, egal, ob man nun ein CD³² oder einen AGA-Amiga mit CD-ROM besitzt! (r1)

AKIRA (ICE)

ACTION-MURKS

34%
„NO FUTURE“



GRAFIK	55%
ANIMATION	60%
MUSIK	33%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	31%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 79,-



EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN



Welcher Teufel mag die Jungs nur beim Ersinnen der neuen Pad-Steuerung geritten haben? Beschleunigt und Gebremst wird hier nämlich mit dem roten bzw. blauen Button, was soweit ja noch okay ist. Doch jetzt ratet mal, welche zwei Knöpfe, gleichzeitig gedrückt, die sofortige Rückkehr ins Titeldbild zur Folge haben? Richtig, auch wieder rot und blau – wodurch Vollgas und plötzliches Verzögern (etwa vor einer Haarnadelkurve) stets mit einem Neustart geahndet wird! Daß wir den Test an dieser Stelle nicht abbrechen und All Terrain Racing auf CD als unspielbar erklären, liegt allein am Rettungsanker, sprich der optionalen Nutzung von Ein-Button-Sticks.

So befahren, gleichen sich das Schiller-Terrain und die bekannten Floppy-Kurse dann fast aufs Bit: Entweder treten Solisten gegen vier agile CPU-Piloten an, oder zwei Spieler fahren um die Wette und lassen dabei auch mal Waffen und Minen sprechen. Darüber hinaus ist nach wie vor eine Liga für bis zu sechs Teilnehmer vorgesehen, bloß ist das Speichern der Tabelle selbst auf AGA-Amigas mit CD-ROM nicht



All Terrain Racing

Meist gibt sich Team 17 ja viel Mühe mit Umsetzungen, manchmal auch weniger – doch diesmal gab man sich gar keine: Vier Wochen nach der AGA-Version trägt ein grober Schnitzer den CD-Boliden aus der Kurve...

mehr möglich; im übrigen läuft das Game dort aber anstandslos. Im Duo-Modus wird der eventuell zurückbleibende Fahrer à la „Micro Machines“ nachversetzt, erhält einen Strafpunkt, und die Hatz geht augenblicklich weiter. Am Parcours finden sich Sammelextras für Turbo-Beschleunigung und höhere Endgeschwindigkeit, oder Münzen, die der Shop gegen stärkere Motoren, griffige Slicks oder eine bessere Straßenlage eintauscht. Die vor Rennbeginn angebotenen Fahrzeuge (Buggy, Formel-1 und Allrad-PKW) unterscheiden sich zwar im Fahrverhalten voneinander, aber nicht von ihren Disk-Pendants, was auch für die drei anwählbaren Schauplätze mit im Solomodus drei, ansonsten sieben Strecken gilt. Wer sie samt und sonders abge(g)rast

hat, darf weitere Szenarien wie z.B. einen Space-Port durchheilen.

Ein Manko war und bleibt das oft unübersichtliche Streckendesign, zumal ein Radarscanner oder Hinweisschilder fehlen – die Rennen mit ihren Remplern und Hindernisläufen um Ölpfützen herum werden somit vom fahrerischen Können, einem guten Gedächtnis und etwas Glück entschieden, obwohl nur der jeweils Erstplatzierte weiterrasten darf. Zu sehen gibt's turboschnell scrollende Wälder, Wiesen und Städte aus der Draufsicht, die durch viele Animations-Details und einen gekonnten 3D-Eindruck überzeugen, gleichzeitig ertönen feine Sound-FX und fetzige Musikstücke. Der Sound kommt allerdings nicht von CD, wie die Präsentation für eine Schillerversion generell zu wünschen übrig läßt. Das und die fehlende Liga-Speicherung führen zur abgewerteten Gesamtnote – von der Pad-Piloten mangels Spielbarkeit gestrost noch mal 50 Prozent abziehen dürfen! (rl)



Wer ins Titeldbild zurück will, braucht nur zu bremsen...



Rennstrecke oder Labyrinth?



Noch so ein Ramm-Bock!

ALL TERRAIN RACING

(TEAM 17)

RENNSPIEL

68%
„PAD-PATZER“



GRAFIK	72%
ANIMATION	76%
MUSIK	80%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	65%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	1 CONTINUE
DEUTSCH	ANLEITUNG



DER GLEICHMACHER: CD-BOOT 1.0

Daß für das CD³² konzipierte Spiele anstandslos auch auf AGA-Amigas mit CD-ROM laufen, ist ja leider noch immer keine Selbstverständlichkeit – aber vielleicht mit dem neuen Software-Emulator aus Stefan Ossowskis schier unergründlicher Schatztruhe?



Wir haben das Tool jedenfalls auf Herz und Nieren getestet und drucken das Ergebnis hier in Form einer Lauffähigkeitsliste zu aktuellen und zeitlosen CD-Titeln (darunter auch namhafte Problemfälle wie etwa „Pirates! Gold“) ab. Denn obwohl sich Computer und Konsole in Sachen Hardware wie ein Chip dem anderen gleichen, steckt der Teufel halt mal wieder im Detail:

WARUM ÜBERHAUPT EMULIEREN?

Um das Schiller-Laufwerk ordnungsgemäß ansprechen zu können, wurde dem CD³² ja ein geringfügig geändertes Betriebssystem mit der Versionsnummer 3.1 verpaßt, während AGA-Amigos wie A1200 und A4000 ihren Dienst gewöhnlich unter OS 3.0 verrichten und erst durch Nachrüstung eines Software-Treibers zu CD-Weihen gelangen.



Vor der Operation kommt die Konfiguration

Nun zwackt dieser Treiber aber einen Teil des RAM-Speichers ab, wodurch Spiele (wie z.B. „Banshee“ oder „Roadkill“), die exakt 2 MB RAM benötigen, hier ohne zusätzliches Fast-RAM die Mitarbeit verweigern. Problematisch ist auch das bei Rechnern fehlende Backup-RAM des CD³², und das Joypad stellt eine weitere Hürde dar: Auf Computern und Konsolen wird der Steuerknochen

intern über unterschiedliche Signalwege angesprochen, was etwa bei „Jungle Strike“ zu Abstürzen führt. Das Amiga-Betriebssystem vermag solche Software-Klippen zwar zu umschiffen, indem es z.B. das Backup-RAM automatisch auf Diskette oder Festplatte auslagert, doch häufig wird diese Möglichkeit von den Spiele-Codern umgangen...

Aufgabe des Emulators ist es mithin, am A1200/4000 die fehlenden bzw. unterschiedlichen Komponenten der Amiga-Konsole nachzubilden und so dem CD-Game vorzugaukeln, es liefe auf der angestammten Hardware. Die Frage lautete daher, wie gut CD-Boot 1.0 die Software zu täuschen vermag.

ERSTE SCHRITTE

Das Programmpaket beinhaltet die pure Emulations-Software, ein CD-ROM-Treiber wird also vorausgesetzt. Laut Beschreibung arbeitet CD-Boot mit allen etablierten Treibern und Filesystemen zusammen, in der Praxis ergaben sich jedoch Probleme in Verbindung mit dem VOB-Controller bzw. der zugehörigen Software – mit etwas gutem Willen sowie Handarbeit in der Startup-Sequenz konnten sie aber ausgeräumt werden.

Nach Installation auf der Festplatte (für HD-lose Systeme läßt sich eine Bootdisk anlegen) erkennt der Rechner nach einem Reset automatisch das eventuelle Vorhandensein eines Silberlings und fragt, ob dieser gestartet oder statt dessen die Workbench hochgefahren werden soll. Damit die Pad-Steuerung klappt, ist u.U. das Anlegen einer Konfigurationsdatei nötig, welche CD-Boot dann bestimmte, vorwiegend die Handhabung betreffende Eigenschaften eines CD-Titels mitteilt. Auf diesem Weg ist es möglich, bei Nichtvorhandensein eines Pads dessen Buttons oder gar die komplette Steuerung auf die Tastatur umzulegen! Die Kehrseite dieser eigentlich so nützlichen Funktion ist deren mangelhafte Im-

plementation: Das gleichzeitige Drücken mehrerer Tasten wird nicht erkannt; ein CD³²-Pad bleibt klar die bessere Alternative.

DAS ERGEBNIS

Der deutschsprachige Teil der Dokumentation verspricht nun eine Lauffähigkeit von 98 Prozent aller Schillertitel, die englische Fassung begnügt sich bereits mit 90 Prozent – im Praxistest lag das Ergebnis noch darunter, speziell am ohnehin relativ inkompatiblen A4000/040. Andererseits profitieren gerade Vektorspiele wie „Subwar 2050“, „Guardian“ oder „Gunship 2000“ (aber auch z.B. der Plattform-Abenteurer „Flink“) von einem eventuell vorhandenen Plus an Rechenpower oder schnellem 32-Bit-RAM und sehen so mitunter deutlich schöner aus als am CD³². Ebenfalls prima, daß das auf Festplatte emulierte Backup-RAM mehr Spielstände faßt als der windige 1-KB-Puffer der Amiga-Konsole. Nicht ganz astrein programmierten Arbeitsverweigerern wie den aktuellen Titeln von Core Design vermag jedoch auch CD-Boot nicht beizukommen. Wer also bereits einen ähnlichen Emulator besitzt (etwa den des Overdrive-Laufwerks), der darf sich hier kaum Vorteile erwarten – wer über dergleichen noch nicht verfügt, erhält dagegen für wenig Geld ein sehr brauchbares Tool. Zumal CD-Boot 1.0 auf Maschinen wie A500/600/2000 auch das eine oder andere CDTV-Progi zum Laufen überreden kann! (rl)

CD-BOOT 1.0

Simple zu bedienende, aber nicht hundertprozentig kompatible Emulations-Software, um aus AGA-Amigas mit CD-ROM quasi ein CD³² zu machen.

Preis: 69,- DM

Hersteller: Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



HANDARBEIT

Einige CD-Games erkennen am A1200/4000 das Joypad nicht korrekt. Abhilfe schafft hier ein Konfigurationsfile, welches der Benutzer per ASCII-Editor selbst erstellt – es ordnet CD-Boot dann automatisch dem jeweiligen Game zu, um die fehlerhafte Pad-Abfrage zu korrigieren bzw. bei Bedarf auf Tastatur umzuleiten. Hier als Beispiel ein Konfig-File für Grem-lins Rennspiel „Top Gear 2“:

```

LANGUAGE                = GERMAN          ; Sprache
BUTTON_RED               = "LALT"          ; Start (Bezeichnung
BUTTON_BLUE              = "LAMIGA"        ; Stop am Joypad)
BUTTON_YELLOW            = "RALT"          ; Repeat
BUTTON_GREEN             = "RAMIGA"        ; Shuffle
BUTTON_PAUSE             = "KEY_P"         ; Pause/Play
BUTTON_REVERSE           = "DEL"           ; CD < Reverse
BUTTON_FORWARD           = "HELP"          ; CD > Forward
;JOYPAD_UP               = "JOY_UP CRS_UP NUM_8" ; mit Strichpunkt
;JOYPAD_DOWN             = "JOY_DOWN CRS_DOWN NUM_2" ; abgeschaltet, da
;JOYPAD_LEFT             = "JOY_LEFT CRS_LEFT NUM_4" ; sonst das Steuerkreuz
;JOYPAD_RIGHT            = "JOY_RIGHT CRS_RIGHT NUM_6" ; nicht arbeitet.
    
```



WELCHE CD³²-GAMES LAUFEN AM A1200 MIT CD-BOOT?

Titel	...ohne RAM-Erweiterung	...mit RAM-Erweiterung	Unterstützt	Speicher
Alien Breed 2: Tower Assault	Nein ¹⁾	Ja	Pad/Stick	-
All Terrain Racing	Ja	Ja	Pad	-
Arabian Nights	Nein	Nein	-	-
Banshee	Nein ¹⁾	Ja	Pad/Stick	-
Brian the Lion	Nein ¹⁾	Ja	Pad	-
Bubble & Squeak	Ja	Ja	Pad	-
Dark Seed	Ja	Ja	Pad/Maus	Ja
Dragonstone	Nein	Nein	-	-
Fire & Ice	Ja	Ja	Pad/Stick	-
Flink	Ja	Ja	Pad/Stick	-
Guardian	Ja	Ja	Pad	-
Gunship 2000	Nein ²⁾	Ja ³⁾	Pad/Maus/Tastatur	-
Lilil Devil	Ja	Ja	Pad	Ja
Marvin's Marvellous Adventure	Ja	Ja	Pad	-
Microcosm	Ja	Ja	Pad	-
PGA European Tour	Nein	Nein	-	-
Pinball Fantasies	Ja	Ja	Pad/Tastatur	-
Pirates! Gold	Ja ³⁾	Ja ³⁾	-	-
Rise of the Robots	Ja ⁴⁾	Ja	Pad/Stick	-
Roadkill	Nein ¹⁾	Ja	Pad/Stick	-
Simon the Sorcerer	Ja	Ja	Pad/Maus	Ja
Skeleton Krew	Nein	Nein	-	-
Soccer Kid	Nein	Nein	-	-
Subwar 2050	Ja	Ja	Pad/Maus	Nein
Super Stardust	Nein ¹⁾	Ja ²⁾	Pad/Stick	-
Theme Park	Nein ¹⁾	Ja ¹⁾	Pad/Maus	Nein
Top Gear 2	Nein ¹⁾	Ja ²⁾	Pad	-
Universe	Nein	Nein	-	-

¹⁾ Abbruch wegen Speichermangel

²⁾ Gelegentlich Musik-Aussetzer

³⁾ Läuft nur bis Einsatzbeginn

⁴⁾ Ohne Zusatz-RAM kein Intro

¹⁾ Läuft instabil, häufige Abstürze

²⁾ Nach Abändern der Standard-Konfigurationsdatei

³⁾ Start von Workbench, absturzgefährdet

⁴⁾ Start von Workbench

NEUES NETZ-WERK

Mit der neuesten Scheibe feiert die allseits beliebte Aminet-Serie ihr fünftes Jubiläum – was für ihre Schöpfer gottlob kein Grund war, am bewährten Konzept zu schrauben...



Und so findet sich auf der CD mit der Bezeichnung **Aminet 5** wieder ein kunterbunter Mix aus Tools, Utilities, Updates von Programmiersprachen, PD-Spielen, Bildern, Animationen und vielem mehr. Erneut kommt dabei die gewohnt einsteigerfreundliche Benutzeroberfläche zum Einsatz, einmal mehr ist der Silberling aber auch für das CD² komplett untauglich. Alle Multimedia-Amigos haben es jedoch wieder mit einem echten Muß-Kauf zu tun, der für konkurrenzlos günstige 25,- DM beim üblichen Anbieter geordert werden kann: **Stefan Ossowskis Schatztruhe**, Tel.: 0201/78 87 78

STRAHLENDE VORLAGEN



Raytracing-Freunde werden jetzt auf einer CD namens **The Light Works** fündig: Neben fixfertigen Bildern und Animationen warten hier jede Menge Render-Objekte auf die Weiterbearbeitung mit den Programmen „Cinema4D“, „Reflections“ oder „Imagine“. Die stets beliebten Star Wars-Raumschiffe sind ebenso enthalten wie etwa Bauten, Menschen, Vögel oder andere schwer zu digitalisierende Problemfälle. Wer so was braucht, hole 79,- DM vom Konto und wende sich an: **Stefan Ossowskis Schatztruhe**, Tel.: 0201/78 87 78

GRAFIK HOCH FÜNF

Ebenfalls die fünfte Ausgabe liegt aus der Megahits-Serie vor – ein Jubiläum, über das sich vor allem am Thema „Grafik“ interessierte User sehr freuen werden!

Die schlicht und ergreifend **Megahits 5** betitelte Folge bietet nämlich zwei rundvolle Schillerscheiben mit jeder Menge Fonts und Clip-Arts sowie Hunderten von durchweg hervorragend gepinselten, digitalisierten und gerenderten Motiven aus allen Themenbereichen. Der komfortable Bildbetrachter unterstützt neben ECS- und AGA-Chipsätzen diverse Grafikkarten, ein digitaler Bildkatalog sowie einige Tools sind ebenfalls inkludiert. Wer sich für das Thema interessiert und in Besitz eines CD-tauglichen Amiga-Rechners ist, sollte sich also mit 59,- DM im Sack hier melden: **Rhein-Main-Soft**, Tel.: 06171/58 10 00



Hand aufs Herz, wer konnte schon mal persönlich an einer jener berühmtesten Demo-Parties teilnehmen? Nur die wenigsten, eben. Deshalb kommt die demonstrative Fete jetzt zu Euch nach Hause!

Sie tut das in Gestalt eines Silberlings namens **Assembly CD – The third Phase**, auf der sich viel hörens- und sehenswerter Stoff der dritten Assembly-Zusammenkunft vom Herbst letzten Jahres in Helsinki findet. Leider ist auch diese Scheibe bloß auf AGA-Rechnern mit CD-ROM sinnvoll zu nutzen, die Benutzeroberfläche neigt jedoch zu Abstürzen, und ein erklecklicher Teil des Inhalts richtet sich gar nur an PC-User. Schade ist das insbesondere in bezug auf die ausschließlich für die Intel-Gemeinde ge-

DIE MULTIMEDIA-PARTY

dachten Source-Codes; dem Amiganer bleiben somit bloß einige Demos, Bilder sowie Soundmodule. Wem die Sache trotzdem 99 Marker wert ist, wer beim enthaltenen Wettbewerb eine Reise nach Helsinki gewinnen oder an der nächsten Assembly-Zusammenkunft teilnehmen will, der erfährt mehr bei: **Sound Solutions**, Tel.: 07130 /20 852



DEMO Galerie

In memoriam Moni: Heute stellen wir Euch die letzte Auswahl unserer Ex-Kollegin für diese Seiten vor. Und stellt Euch vor, auch die übrigen Demo-Freaks in der Redaktion hätten sich keine schönere Abschiedsvorstellung vorstellen können!



Der nur von Schriftgelehrten auf Anhieb zu entziffernde Schriftzug mit dem Titel hat die Grafiker von Oxygene sicher einige Nächte gekostet, womöglich sind die Soundbastler deshalb über dem Keyboard eingepennt: Die Technomusik zu der wirklich tollen, sich im Kreis drehenden Wolkenkratzer-Installation vermag kaum zu überzeugen. Akustisch wie technisch enttäuschend ist auch die folgende Kamerafahrt durch einen 3D-Dungeon; so was hat man anderswo schon sehr viel besser gesehen. Mit dem nächsten Part, einem multidirektional scrollenden Voxel-Plasma, geht's aber bereits steil auf-

wärts, denn was danach kommt, ist wirklich neu – wer hätte schon mal sich drehende Objekte im hitzeanzeigenden Infrarot-Modus samt Wärmeschatten erblickt? Sodann präsentiert sich ein bis auf die nackte Brust gepanzertes Mädel mit Gouraudgeschadeten Vielecken, und auch ineinander verzahnte, rotierende Polygone bekommt man nicht jeden Tag zu Gesicht. Fehlen noch ein paar DeRes-Effekte und in Echtzeit zoomende Achterbahnfahrten, ehe während eines fetzigen Flugs durch Vielecke die abschließenden Credits über den Screen flimmern.



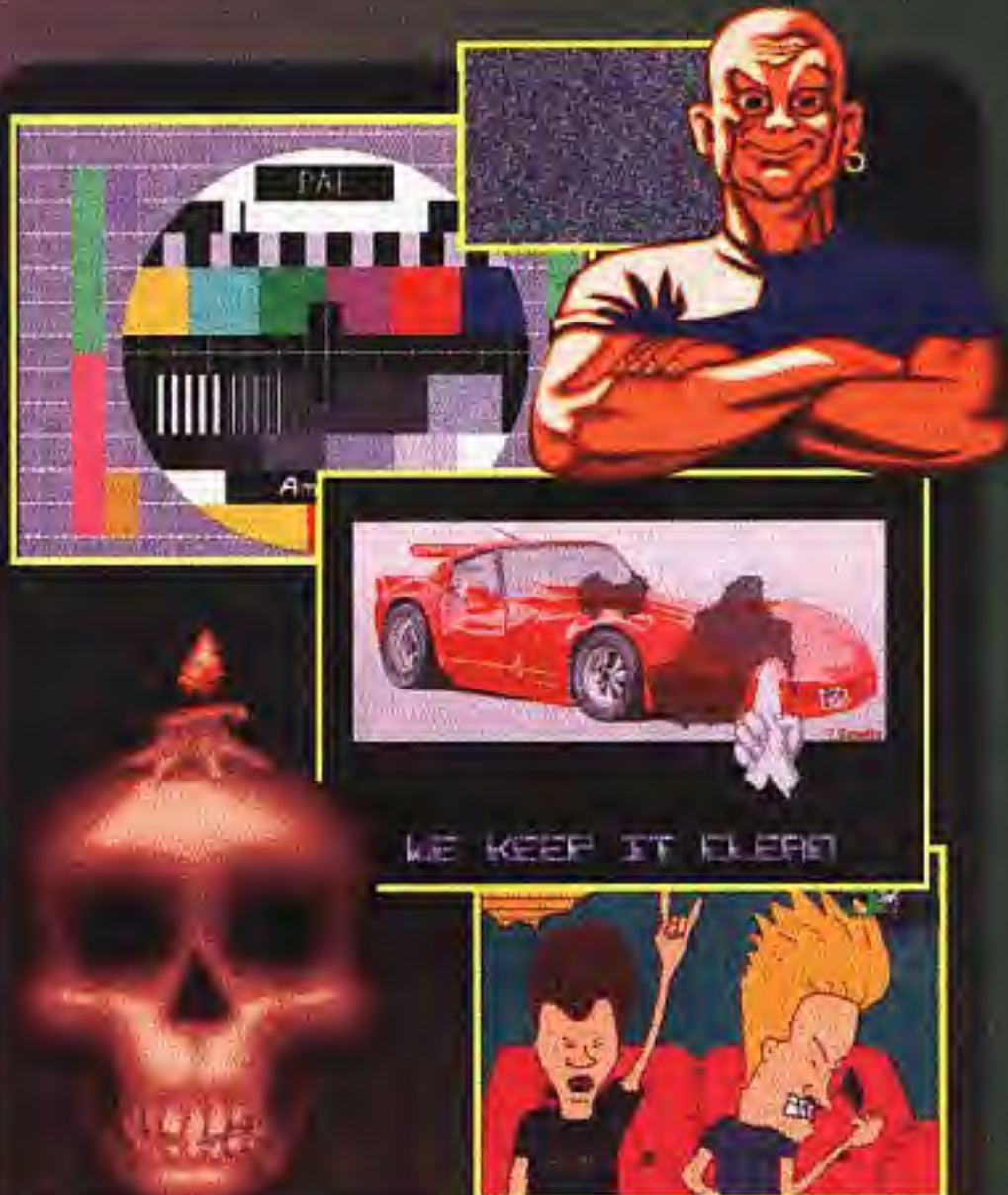
...heißt ein sehr spezielles Demo von TRSI: Die polnische Abteilung von Tristar und Red Sector hat diese Digi-Show nämlich ganz bewußt nicht für AGA entwickelt, was heutzutage ja eher selten ist. Daher muß man natürlich auch kleine Abstriche machen; so sind die oszillierenden Linien zu Beginn eher nett denn umwerfend, und durch die Gegend kurvende Dot-Kugeln hat man ja nun auch schon öfter mal gesehen. Origineller ist da schon das Gruppenlogo in einer Art Waschmaschinen-Rotation oder wenn dann unter dem Motto „Back to the roots“ ein Daten-Teppich von einer

Hand durchgeschüttelt wird. Ebenfalls beeindruckend sind die folgenden Wabbelwürfel mit Texturen geraten, genau wie die ziemlich schrägen Zwischengrafiken: Das Spektrum reicht von rauchenden Aliens über einen geknebelten Drachen mit Fliege im Nasenloch bis hin zu den irrsten Fratzen. Den Abschlußeffekt könnte man dann am ehesten als ständig die Form wechselnden Textur-Scroller bezeichnen. Auch die Musikuntermalung ist den Jungs gelungen, denn am Anfang dröhnt Techno, während das Finale irgendwie an selige 64er-Zeiten erinnert.

SOULKITCHEN

Die nächste Produktion kommt aus der „Küchen“-Serie von The Silents: Die dänische Unterabteilung hat hier ein zwar kurzes, aber dennoch ausgemacht sehenswertes Demo abgeliefert. Der Flug eines Raumschiffs durch SW-Gänge gefiel uns dabei ebenso gut wie die schattierten Dot-Quallen oder die in Echtzeit geditherten Kringel mit Phong-Shading. Eher psychedelisch ist das dann gezeigte Kaleidoskop, sehr spektakulär

ist es nicht – genau wie der folgende Tunnelflug in Vektortoptik. Viel witziger sind die mit der Gouraud-Methode schattierten Morphs und ein Vieleck, das auf einem aufgehängten und im Winkel von 90 Grad geklappten Schachbrett rumturt. Den Titel scheint das Demo übrigens der permanenten akustischen Untermauerung aus funky Soulsound (klingt am Anfang toll, wird gegen Ende aber etwas dudeilig) zu verdanken.



WE KEEP IT CLEAN

SKULL'S CASTLE

Zum guten Schluß noch zum Erstlingswerk der Gruppe Sculptor, welches zwar technisch kein Meilenstein sein mag, aber durch originelle Ideen begeistert. So gibt's gleich zur Eröffnung das Justieren eines Fernsehbilds, komplett mit Flimmern, Amiga-TV-Testbild und dem Durchschalten diverser Kanäle. Das nun folgende Vektor-Raumschiff wirkt unfreiwillig komisch, doch sind ja noch wenige Meister vom Himmel gefallen. Auch der namensgebende Schädel wäre kaum ein Reißer, würde er nicht beim Zusammenklappen des Kiefers

einen Beißer verlieren, und die Selbstporträts der Macher haben dann richtig Klasse. Nun darf man eine Grafik in Pseudo-3D scrollen und Beavis & Buttthead beim Headbängen beobachten – ob MTV das wohl genehmigt hat? Auch der zwinkernde Meister Propper ist urheberrechtlich nicht ganz koscher, doch der mit „We keep it clean“ betitelte Abschnitt zeigt dann echten Einfallsreichtum: Eine Hand putzt den Bildschirm sauber, während ein heißer Flitzer zu sehen ist. Kurzum, das Schädelschloß ist wahrlich ein gelungenes Debüt!

HER DAMIT

Wer sich die vorgestellten Wunderwerke in aller Ruhe daheim reinziehen will, braucht... eigentlich nur unsere Infobox mit allen Angaben zu den Systemanforderungen, Preisen und Bezugsadressen. Have Fun! (mm)

Titel (Gruppe)	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
WE WANT TO SMASH U (TRSI)	Allen Amigas mit 1 MB Chipmem	4,- DM + Porto 2 Disks	Nordlicht PD Service Alter Fischersplatz 10, 20506 Norden Tel + Fax: 04931/16 72 22
INDIGO (OXYGENE)	A1200	2,- DM + frank. Umschl. + 2 Leerdisk	Malik Aziz, Maischenfeld 102 52076 Aachen
SOULKITCHEN (THE SILENTS)	A1200 + A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	Nordlicht PD Service Alter Fischersplatz 10, 20506 Norden Tel + Fax: 04931/16 72 22
SKULL'S CASTLE (SCULPTOR)	A1200 + A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	

DAS RACING-ABO

Turbo TRAX

Für Abonnenten gibt's die Hefte nicht nur preiswerter und Turbo-schnell, sondern auch noch eine voll spielbare Vorabversion der brandneuen Amiga-Boliden von „TURBO TRAX“ – wenn sie mit Vollgas den Coupon ausfüllen!

Ja, nur wer über einen Abo-Kat verfügt, bekommt sämtliche 10 Ausgaben einer Joker-Saison zum Preis von 9, also für bleifreie 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Damit gewinnt Ihr auch das Rennen gegen den Kiosk, weil wir die Hefte nämlich eine Woche eher verschicken, als es sie zu kaufen gibt – natürlich umweltschonend und wetterfest verpackt. Und jetzt zur aktuellen Siegesprämie für alle Neuabonnenten:

Wer noch im Mai die Ziellinie unseres Abo-Services überquert, erhält eine heiße Vorabversion von „TURBO TRAX“, noch bevor das neue Rennspiel von Black Legend überhaupt im Shop zu haben ist. Hier dürft Ihr auf einer kompletten Strecke in sechs Runden gegen fünf Computergegner antreten und dabei als erste die Qualitäten dieses rasanten Spiels genießen!

Ein weiterer Grund, sofort mit dem ausgefüllten Coupon zur Post zu starten, sind natürlich die weiteren Geschenkprämien für jede Abo-Verlängerung. Kurzum, die Flagge hat sich gesenkt; worauf wartet Ihr noch?



**IM MAI DABEI: GRATIS
EIN SECHS-RUNDEN-
RENNEN GEGEN FÜNF
COMPUTERGEGNER MIT
DER VORABVERSION
VON „TURBO TRAX“!!!**

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐
(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Die fliegenden Zigarren

ZEPPELIN Giants Of The Sky

Gut ein Jahr nach dem Start am PC schweben Ikarions Luftschiffe nun endlich auch im Amiga-Luftraum ein – aber ein Zeppelin ist nun mal kein Starfighter und die Umsetzung einer Wirtschaftssimulation kein Kinderspiel...



Das Hauptmenü

Nicht nur thematisch ist dieses Programm originell, auch SW-Grafik bekommt man heutzutage ja (gottlob) nur noch selten zu sehen. Doch da zu kommen wir noch, denn erst mal dürfen sich ein oder zwei Luft-Reeder ein Digi-Porträt aussuchen und anno 1901 ihren ersten Zeppelin taufen. Dann zählt der frischgebackene Werft-Besitzer sein Startkapital und läuft im Hauptmenü ein, wo sämtliche Aktionen der in Runden unterteilten Simulation aufgerufen werden.

Hier wird man auch von einem Nachrichtenticker bzw. durch Zeitungsmeldungen über wichtige oder historische Ereignisse informiert – selbst wenn etwa der Flug der Gebrüder Wright oder der Ausbruch des Ersten Weltkrieges keinen erkennbaren Einfluß auf den Spielverlauf haben. Und schließlich gibt es da noch eine Weltkarte, auf der die jeweiligen Standorte der eigenen Luftschiffe und ihr aktueller Zustand zu sehen sind.

Apropos Zustand: Dann und wann wollen die fliegenden Zigarren repariert werden, was nur im heimatlichen Berlin möglich ist. Um die Flotte bis auf die maximal drei möglichen Zeppeline auszubauen, ist zudem an die Entwicklung und Produktion neuer Modelle zu denken, welche ja außerdem am internationalen Markt verhöckert werden können. Freilich schlafen auch die drei (bei Bedarf rechnergesteuerten) Konkurrenzunternehmen nicht, weshalb preisgünstige Angebote natürlich am ehesten Abnehmer finden. Man kann seinen luftigen Giganten gegen Kohle auch mit Werbung bekle-

ben; eine der Haupteinnahmequellen sind aber Transportaufträge für Güter wie Baumaterial oder Elfenbein, die in den insgesamt 15 Lufthäfen vergeben werden. Da es sich dabei jedoch ausnahmslos um Warentermingeschäfte handelt, werden bei Verzug (mit Sonderereignissen wie etwa Stürmen ist jederzeit zu rechnen!) drastische Konventionalstrafen fällig. Risikoloser ist da der Linienverkehr, wo man die Preise selbst bestimmt – falls sie zu niedrig sind, bleibt allerdings der Gewinn auf der Strecke, während überbeuerte Luftschiffe oft leer ablegen müssen...

Umgekehrt wird laufend Geld für Benzin und Gas benötigt, das in den einzelnen Häfen unterschiedlich teuer kommt. Als Füllgas stehen Helium und Wasserstoff zur Auswahl: Ersteres ist unbrennbar, aber nicht eben billig; letzteres spart kurzfristig Kosten, kann jedoch zu peinlichen Unfällen führen. Und so was ist nicht nur teuer, sondern auch schlecht fürs Image, welches sich wiederum mit Rekordfahrten aufpolieren läßt. Sie werden als kleine Actionsequenzen präsentiert, in denen der Kapitän persönlich ans Steuer darf – und dann womöglich von der Luftfahrtbehörde oder gar dem Kaiser einen Orden an-



Auch früher gab's schon Werbung!



New York, New York...



Hier ist der ganze Buchhalter im Spieler gefragt

geheftet bekommt. Weniger dramatisch geht es an der Börse zu; hier kann der Hobby-Spekulant nicht nur Aktien der Konkurrenz erwerben, sondern auch eigene ausgeben. Sollte dabei der Kontostand abstürzen, hilft nur noch die Kreditaufnahme bei der Bank, doch haben die Zinsen schon ganz andere Leute um Kopf und Kragen gebracht!

Wer seinen Kragen lieber behalten und nur den Kopf verlieren will, darf sich auch in die schöne Rosanne (viel schöner als ihre Namensvetterin aus dem Fernsehen...) verlieben. Und wer von der jungen Dame auch gehehlicht werden möchte, sollte allerdings schon auf einem relativ dicken Finanzpolster sitzen, ehe er in Anklick-Konversationen um die Angebetete wirbt. Wie auch immer, im Jahre 1940 ist dann alles vorbei – oder auch nicht, denn das Spiel kann auch endlos fortgesetzt werden. Wird es irgendwann beendet, gibt ein Wertungsscreen darüber Aufschluß, wie erfolgreich man gewesen ist: Einmal ist da der schnöde Mammon wichtig, aber auch das durch Auszeichnungen und Rekorde erworbene Ansehen zählt. Und sollte ein anderer die Herzdame unter die Haube gebracht haben, macht sich das auch nicht so gut in den Akten...

Jetzt aber zur eingangs bereits angedeuteten (und auf den Fotos kaum zu übersehenden) Optik-Tristesse. Okay, die zahlreichen Digi-Bilder aus der guten alten Zeit können natürlich kaum farbig sein, daß jedoch auch sämtliche Menüs und Screens im stilen SW-Design gehalten sind, kann man getrost als ein wenig übertrieben bezeichnen – selbst wenn die so erzeugte und vom Sound noch unterstützte Atmosphäre durchaus beachtlich ist. Für jedes Menü erklingt nämlich eine eigene, zum Spielablauf passende Melodie, im Gegenzug hat man jedoch komplett auf Effekte verzichtet. Sei's drum, der Programmaufbau ist jedenfalls völlig selbsterklärend geraten, was zusammen mit der handlichen Maussteuerung sorgenfreies Simulieren verspricht.

Ganz kann Zeppelin das Versprechen freilich nicht einlösen, denn es finden sich Schwächen im Spieldesign. So ist es z.B. nicht möglich, mit zwei Luftschiffen einen Auftrag anzunehmen, für den die Kapazität eines einzelnen nicht ausreichen würde; statt dessen muß man warten, bis ein Gefährt mit entsprechender Zuladung zur Verfügung steht. Daran erkennt man be-



Smalltalk mit dem Herzblatt

reits, daß die gute Übersichtlichkeit des Programms mit einem gewissen Mangel an Komplexität erkauft wurde, weshalb sich Wirtschaftsgiganten hier doch recht schnell unterfordert fühlen. Neulinge im Genre finden dagegen einen prima Einstieg, sofern sie sich von der schlichten Präsentation nicht abschrecken lassen. Und da die Anleitung einen umfangreichen Abriß über die behandelte Epoche bereitstellt, werden natürlich auch und gerade Zeppelin-Fans gut bedient. (mash).



Ach, da kommen also die kleinen Zeppeline her!



Die Crème de la crème der Luftfahrt

ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY (IKARION)

WIRTSCHAFTSSIMULATION

73%
„LUFTIG“



GRAFIK	58%
ANIMATION	49%
MUSIK	81%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	72%

FÜR ANFÄNGER

PREIS **DM 99,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT

Action Cat

Seit „Turrican 3“ sorgt kein wirklich wehrhafter Laserheld mehr für Recht und Ordnung auf den Plattformen – da kommt dieser gelungene Baller-Kater unseres Lesers Horst Spierling ja gerade recht!

Der zu Beginn mit einem Standard-Blaster bewaffnete und im Spielverlauf dann mit Extrawummern und Smartbombs nachzurüstende Stubentiger durchläuft unter Leitung des Spielers eine Roboterfabrik, in der das Abwehrsystem völlig ausgerüstet ist: Walker müssen pulverisiert und UFOs beiseite geschossen werden, Flakanlagen wollen zerstört und verschlossene Türen geöffnet sein. Dazu kommen Suchaktionen nach verborgenen Geheimschaltern sowie kleine Rätsel, die der Lösung harren.

Wer jetzt gähnt, sollte sich schämen, denn das Gamedesign ist

wirklich gelungen – streckenweise fühlt man sich unwillkürlich an „Gods“, den Action-Klassiker der Bitmap Brothers, erinnert: In den teils labyrinthisch gestalteten Levels findet sich zwar manch knifflige Stelle, aber kaum je eine unfaire Gegnerattacke. Dabei legen die astrein implementierten Angreifer in späteren Ab-

schnitten eine erstaunliche Raffinesse an den Tag! Okay, irgendwann geht dieser Privatisierung schon die Puste aus, aber viel mehr Abwechslung haben auch Vollpreis-Shooter oft nicht zu bieten. Zudem scrollen die bunten Futuro-Szenarien hier sehr ordentlich und werden von solide bewegten Sprites bevölkert, während passende Sound-FX erschallen.

Wer sich persönlich davon überzeugen möchte, wende sich zwecks Bezug an:



Die Killer-Katze in Aktion

Horst Spierling
Marienwerderstr. 17
24148 Kiel
Tel.: 0431/72 36 35

Die geforderten 20 Märker (inkl. Porto & Verpackung) könnten jedenfalls bedeutend schlechter angelegt sein! (rl)

ACTION CAT

(HORST SPIERLING)

PLATFORM-ACTION

64%
„SPIELBAR“



GRAFIK	69%
ANIMATION	69%
MUSIK	48%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	62%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 20,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00-13.00 Uhr
14.00-18.30 Uhr

Acorn-Vertragshändler

CD's für AMIGA CD 32

Exchange Vol. 1	42,-	Nick Faldo Golf	39,-
Fire & Ice	47,-	Now that's what I 1/2	je 47,-
Fields of Glory	59,-	Out to Lunch	29,-
Fimbo's Quest	49,-	Out of Mind Bundle	45,-
Flink	35,-	Overkill / Lunar C	25,-
Fly Harder	45,-	PGA European Tour	49,-
Fury of the Furries	29,-	Pinball Fantasies / SL	25,-
Gamer Cover CD 6-9	je 9,-	Pirates Gold	69,-
Games & Goodies	47,-	Powerdrive	59,-
Global Effect	64,-	Power Games	19,-
Guardian	59,-	Prey an A. Encounter	55,-
Gunship 2000	59,-	Proj. X / F17 Challenge	49,-
Heimdall 2	29,-	Rise of the Robots	75,-
Humans I & II	je 29,-	Road Kill	55,-
Impossible Mission	29,-	Ryder Cup Golf	29,-
Insight Dinosaur	99,-	Sabre Team	29,-
Insight Technology	89,-	Sensible Soccer	40,-
International Karate +	29,-	Skeleton Crew	69,-
James Pond II	29,-	Simon the Sorcerer	59,-
James Pond III	65,-	7 Gates of Jambala	59,-
Jetstrike	49,-	Sleepwalker	59,-
John Barnes Football	29,-	Striker/Soccer Kid	je 29,-
Jungle Strike	59,-	Subwar 2050	65,-
Kid Chaos	59,-	Summer Olympix	49,-
Kingpin	29,-	Super Putty	39,-
Labyrinth of Time	49,-	Superfrog	35,-
Lamborghini	29,-	Super Methane Bros.	29,-
Last Ninja III	29,-	Super Stardust	59,-
Legacy of Sorasil	59,-	Surf Ninjas	35,-
Lemmings	29,-	Theme Park	65,-
Liberation	29,-	The lost Vikings	29,-
Lilil Devil	59,-	Top 100 Games	39,-
Lotus Trilogy 1,2,3	39,-	Top Gear II	59,-
Manchester United	45,-	Tower Assault / A.B. II	59,-
Mathe leicht gemacht	49,-	Trolls/UFO	39,-/59,-
Marvins M. Adventure	59,-	Universe Fractal	29,-
Mean Arenas	59,-	Ultimate Body Blows	55,-
Megarace	69,-	Video Creator	39,-
Microcosm	29,-	Vital Light	39,-
Morph	59,-	Wembley Int. Soccer	59,-
Multimedia Toolkit	55,-	Whales Voyage	39,-
Myth	29,-	Wild Cup Soccer	59,-
Naughty Ones	49,-	Zool I / Zool II	29,-/39,-

Autorisiertes **AMIGA**
SERVICE - CENTER

Disk-Software allgemein

Brilliance V2.0	229,-	PC Task V2.0/3.0	69,-/169,-
CD32 Emulator Tandem	79,-	Personal Write dtsh.	49,-
CD32 Emul. SCSI-Contr.	89,-	Siegfried Copy	59,-
Diavolo Backup	95,-	Siegfried AntiVirus	59,-
Final Data	119,-	TechnoSound Turbo II	149,-
Final Writer V3.0	249,-	Turbo Print Prof.	139,-

A 570 - CDTV - CD's

17 Bit Collection	69,-	Desktop Video CD	49,-
17 Bit Continuation	39,-	Deutsche Edition	19,-
17 Bit Phase 4	45,-	Dtschl. 150 Städte Info	25,-
3D Arena	49,-	DTP Collection (R-S-H)	35,-
Amiga Tools CD	39,-	Euroscene 1	39,-
Animatic	25,-	Fresh Fonts 1/2	je 33,-
Aminet IV/V	19,-/24,-	Fresh Fish 5-8	je 49,-
Aminet Set I	49,-	Gamers' Delight	42,-
Amos PD	45,-	Gif's Galore	35,-
Arktis Edition Vol.1	19,-	Giga Graphic 1-4	65,-
Assasins	49,-	Giga-PDV 3.0 dt.3 CD's	69,-
Asim CDFS 2.0	149,-	Gigantic Games 2	25,-
Auge / Cactus	39,-	Gold Fish 2 CD's	39,-
Audio R. Library	45,-	Gold Fish II 2 CD's	45,-
CAM Collection	49,-	Hottest 4 Professional	45,-
CDPD 1-4	je 39,-	Imagine V3.0 (PC)	119,-
Clip Art GIF	45,-	Lechner Collection	45,-
Clip Art PCX Prof.	45,-	Light ROM	75,-
Compendium Deluxe I	45,-	Magna Media Vol.1	19,-
DemoCollection 1 & 2	je 39,-	Media Graphics	45,-
DemoMania I	29,-	Megahits Vol. 1-2	je 19,-

A 570 - CDTV - CD's

Megahits Vol. 3-4	je 42,-
Megahits Vol. 5, 2 CD's	45,-
Meeting Pearls	19,-
Meeting Pearls II	17,-
Multimedia Toolkit	55,-
Multimedia Mega Bundle	59,-
Network CD	39,-
Nexus Pro Volume	99,-
Pandora	19,-
Professional CDROM	59,-
Prof. Fonts & Cliparts	39,-
Playboy, Photo-CD	29,-
Power Games	19,-
Qwikforms	43,-
Raytracing 2 CD's	89,-
Saar / Amok I o. II	19,-/33,-
Space & Astronomy	49,-
The Beauty of Chaos	25,-
The Light Works	65,-
Top 100 Games A 1200	39,-
Town of Tunes	29,-
Travel Adventure	45,-
Ultimedia I+II	39,-
Utilities 1-1500 Prof.	45,-
Visions, July '94	59,-
W. S. Animations	49,-
Weird Science Clipart	39,-
Weird Science Fonts	39,-
W. S. Sounds 2 CD's	59,-
World of	je 39,-

CD's für AMIGA CD 32

Alfred Chicken	29,-
All Terrain Racing	49,-
Alien Breed/Qwak	55,-
Arabian Nights	39,-
Arcade Pool	39,-
Banshee	29,-
Battle Chess	29,-
Battle Toads	19,-
Beavers	29,-
Beneath a Steel Sky	69,-
Benefactor	29,-
Brian the Lion	25,-
Big Six-Dizzy Games	39,-
Brutal Football	59,-
Bubba 'N' Stix/Premiere	29,-
Bubble & Squeak	59,-
Bump N Burn	45,-
Castles II	29,-
Chambers of Shaolin	59,-
Chaos Engine	29,-
Chuck Rock I & II	je 19,-
D/ Generation	29,-
Dangerous Streets	65,-
Darkseed	49,-
Deep Core	59,-
Dennis	29,-
Defender of t. Crown II	39,-
Der Clou	69,-
Disposable Hero	59,-
Donk!	65,-
Dragon Stone	54,-
Elite II Frontier	49,-
Emerald Mines	29,-

KLASSIKER

DRAGON FLIGHT

Anno 1990 legte der deutsche Hersteller Thalion sein erstes Rollenspiel vor – und damit den Grundstein für eine Hit-Dynastie, die mittlerweile auch „Amberstar“ und „Ambermoon“ umfaßt!

Wie so viele große Ideen entstand auch die zum Drachenflug beim Essen: In einer Pizzeria beschlossen Erik Simon und Udo Fischer, ein Rollenspiel zu programmieren, das den bis dato nahezu allein das Feld beherrschenden US-Importen ebenbürtig sein sollte. Und das ist ihnen ja auch gelungen, selbst wenn Thalion inzwischen längst vom Markt verschwunden ist – nicht umsonst stricken die beiden inzwischen für Blue Byte am dritten Nachfolger namens „Albion“...

Doch zurück zu unserem Klassiker, wo sich eine vorgegebene Party aus Elfe, Kämpfer, Zwerg und Zauberer auf die Suche nach den verschwundenen Drachen und der verlorengegangenen Magie macht. Das Quartett wandert dabei über eine 2D-Karte, in der alle wichtigen Dinge wie Ortschaften oder Dungeon-Eingänge verzeichnet sind; ganz so, wie es die „Ultima“-Schule lehrt. Wird eine Stadt betreten, sind sämtliche Gebäude in einer schrägen Draufsicht zu sehen; hier können dann Einwohner ausgehört, Vorräte ergänzt und Häuser besichtigt werden. Sobald man jedoch in dunkle Gewölbe gerät, entfernt sich Dragonflight wieder von Lord British Lehrplan, um auf eine schrittweise an den Helden vorüberziehende 3D-Perspektive umzuschwenken. Die Gefechte werden wiederum in einer etwas unübersichtlichen Seitenansicht ausgetragen; dank gleichzeitig eingeblendeter Karte bleibt der run-

denweise Kampf jedoch beherrschbar. Im übrigen sind magische Schriftrollen und Items wie bessere Waffen und Rüstungen zu finden, wobei natürlich nicht jeder Mitstreiter alle Fundstücke gleich gut gebrauchen kann – was soll etwa eine holde Elfenmaid mit einem Zweihänder anfangen? Auch die Magie setzt Talent voraus: Während unser Mann fürs Grobe nur bestimmte KampfsPELLS benutzen kann, steht dem zwar wenig geschickten, dafür aber um so beleseneren Zauberlehrling ein ganzes Repertoire an Sprüchen zur Verfügung, die allerdings in schriftlicher Ausfertigung vorliegen müssen. Und wer auf magische Fortbildung Wert legt, sollte seine Party dann und wann zwecks Meditation in einen Tempel schicken.

Was seinerzeit grafisch noch sehr ansprechend war (die Zwischensequenzen wie die mit dem berühmten Einhorn setzten ja Maßstäbe!), wirkt inzwischen schon erkennbar angestaubt, und akustisch war hier noch nie was los – von Jochen Hippels nach wie vor überzeugender Musikuntermalung einmal abgesehen. Aber die Stimmung stimmt heute noch, wie sie vor fünf Jahren gestimmt hat, zumal die Rätseldichte in Tateinheit mit den vielen Dungeonwanderungen jede Menge Spannung garantiert. Nur mit dem Komfort hapert es mittlerweile so richtig, denn trotz grundsätzlich bequemer Maus/Icon-Bedienung sind die Nach-

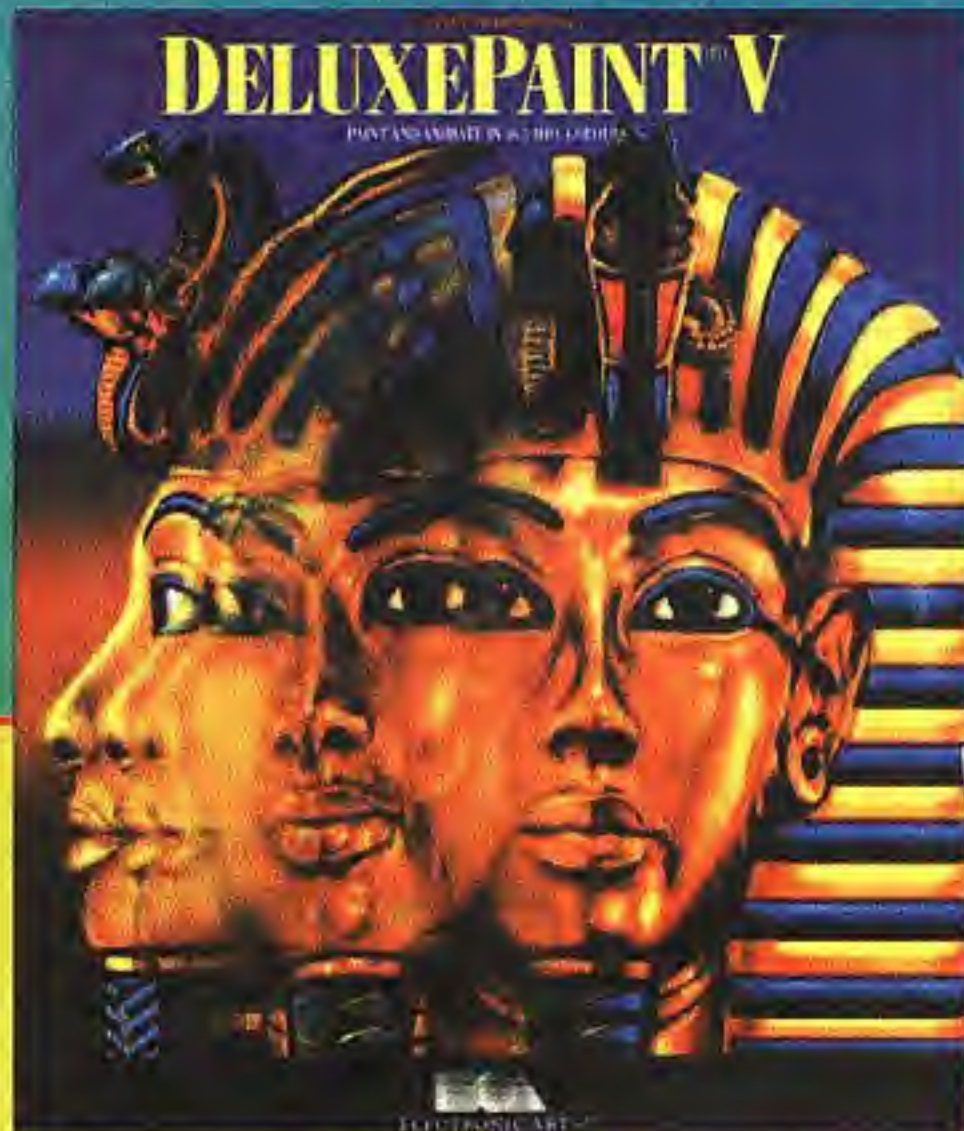


ladezeiten doch fast so nervig wie der eine Savestand pro Diskette. Trotzdem: Daß AGA-Abenteurern die Drachenflugerlaubnis verwehrt bleibt, ist schade, ihnen entgeht damit nämlich ein Rolli mit zeitlos gutem Spielprinzip! (mash)

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
87%		72%
84%	GRAFIK	61%
78%	ANIMATION	60%
77%	MUSIK	68%
-	SOUND-FX	-
81%	HANDHABUNG	62%
91%	DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

KAMPF DER KUNTERBUNTEN KLASSIKER

Nach einer längeren Kunstpause meldet sich jetzt der Altmeister unter den Malprogrammen auf der Kreativ-Bühne zurück – kann die brandneue Version den längst etablierten und unlängst ebenfalls aktualisierten Konkurrenten den Rang ablaufen?



Wie schon bei seiner Viert-Auflage verlangt der im folgenden kurz DPaint genannte Klassiker nach einem Rechner mit zumindest Kick 2.04 und 2 MB unter der Haube, wo er sich problemlos installieren läßt. Dann deuten bereits die Tooltypes des Starticons auf Neuerungen hin – inzwischen darf die Software nämlich individuell angepaßt werden; bevorzugte Bildformate, Overscan-Modi, Monitor-Konfigurationen und andere Features sind da noch vor dem Programmstart definierbar...

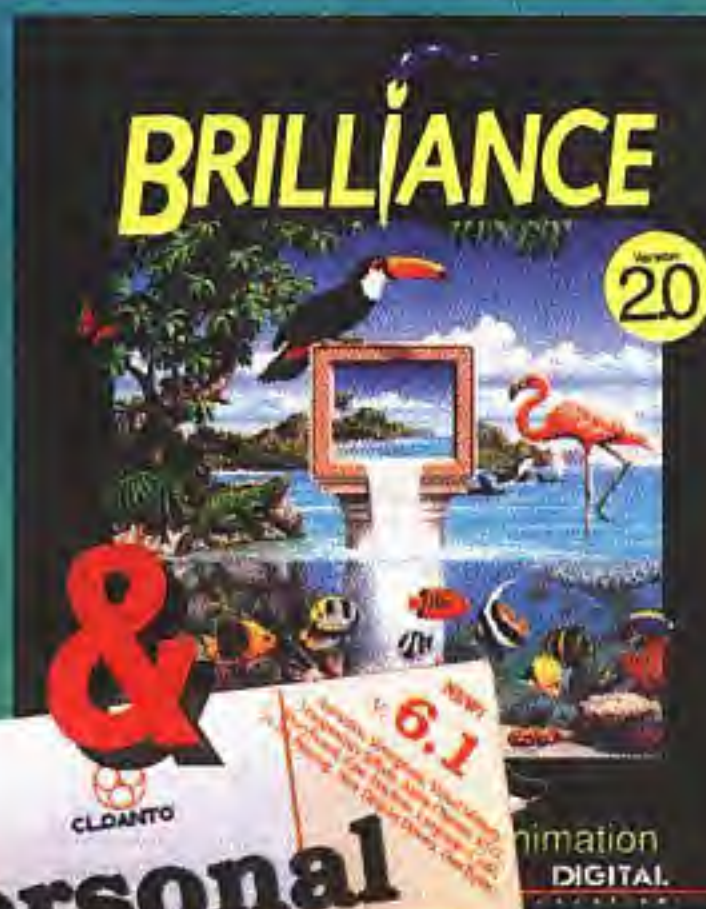
SCHÖNER PINSELN: DER MALTEIL

Eine der bedeutendsten Verbesserungen betrifft die interne Farbverwaltung, welche jetzt auf Wunsch in TrueColor (also 24 Bit bei ca. 16 Mio. Farben) erfolgt. Am Amiga zeigt sich die Pracht – abgesehen von den überarbeiteten Colormixern – zwar je nach dem gewählten Grafikmodus und verwendeten AGA-

bzw. ECS-Chipsatz bloß in z.B. 16 oder 256 (unter HAM8 auch rund 200.000) Tönen am Monitor, doch sollen die Bilder später etwa ausgedruckt oder bei Collagen zum Einsatz gebracht werden, kommen deutlich höherwertige Ergebnisse zustande. Schade nur, daß unter TrueColor übliche Speicherformate wie JPEG nicht unterstützt werden und die Geschwindigkeit hier alles andere als atemberaubend ist.

Aber die digitale Leinwand hat weitere Überraschungen in petto: Wer etwa real aussehende Aquarell-, Kreide-, Öl- oder Scribble-Techniken anwenden möchte, erhält nun die passenden Werkzeuge in Form verschiedener Struktur-Imitationen; Materialien wie Holz, Malpappe oder Marmor werden per Texturen „emuliert“. Selbst Graffiti sind mühelos reproduzierbar, wobei der

CONTRA



Personal
Paint



neue Dither-Modus bei der Produktion großflächiger Farbverläufe hilft, indem ein FloydS-Algorithmus den gefürchteten Treppeneffekt bekämpft. Wesentlich verbessert wurde auch die Sprühdose, welche in den HAM- und TrueColor-Modi nun selbst höchste Ansprüche erfüllt. Zudem geht das Definieren eines Pinsels jetzt bequemer von der Hand: Wurde ein beliebiges Objekt im Bild angeklickt, erforscht DPaint V selbständig dessen Konturen und löst es vollautomatisch aus seiner Umgebung heraus.

SCHÖNER BEWEGEN: DER ANIMATIONSTEIL

Die seit jeher überzeugenden Animationsmöglichkeiten des Programms wurden ebenfalls weiter ausgebaut. So ermöglicht eine virtuell agierende Kamera Zooms und horizontale bzw. vertikale Schwenks auch auf übergroßen Bildschirmseiten, wobei Ausgangs- und Zielpunkt quasi interaktiv einzustellen sind. Und Trickfilmzeichner werden es zu schätzen wissen, daß sich die Helligkeit der vier Transparenz-Schichten des Leuchttisches separat abstimmen läßt. Neu und nicht zu unterschätzen ist zudem die Fähigkeit, jedem Anim-Frame eine eigene Farbpalette zuweisen zu können – was zwar wegen der größeren Datenmengen zu dezentem Rucken führen kann, dafür aber Farbverfälschungen vermeidet. Ein angenehmer Nebeneffekt davon ist, daß sich mit Profi-Progis wie „ADPro“, „MorphPlus“ oder „Image Master“ erstellte Filmchen einbinden und ohne Qualitätsverlust abspielen lassen. Hierbei werden dank vielseitiger Transparenzwerte auch professionelle Blenden möglich.

Der Wunsch, bestimmte Clip-Abschnitte in unterschiedlicher Geschwindigkeit abzuspielen oder gezielt zu wiederholen, wird schließlich durch einstellbare Frame-Raten (in Halbbild-Präzision) und Multi-Kopierbefehle erfüllt. Schön auch, daß DPaint V das Umwandeln von Anim 5-Movies in das schnellere Anim 8-Format unterstützt.

BESSER KOMMUNIZIEREN: DER AREXX-TEIL

Der Hersteller hat die Stoßgebete vieler Amiga-Künstler erhört und einen „Ar-
exx“-Port inkludiert, also eine Software-Schnittstelle, welche die Kommunikation zwischen DPaint V und anderer Bildbearbeitungs-Software ermöglicht. Programme wie etwa „MorphPlus“ oder „ADPro“ besitzen ja ein Loader/Saver-Modul mit dem aussagekräftigen Namen DPAINT, das jede Art von File-Import bzw. -Export von und zu dem EA-Malkasten unterstützt: Egal, ob man nun ganze Screens, Pinsel oder gar Animationen ohne lästiges Zwischenspeichern hin- und herschaufeln will, alles ist problemlos

machbar! Nutzen aus dieser Funktion ziehen aber nicht bloß Profi-Anwender, die sich bereitwillig in die Tiefen der „Ar-
exx“-Skriptsprache stürzen; auch für Otto Normalmaler hat das Feature seine Vorteile. Mit der Option „Makro aufzeichnen“ wird nämlich jeder folgende Befehlsaufruf in einem Makro-Skript festgehalten, und lästige Standard-Arbeiten wie das Anlegen einer Animationsdatei, das Speichern eines Pinsels oder das Definieren von Füllmethoden laufen beim nächsten Mal per einfachem Tastendruck voll automatisiert ab. Auf diese Weise sind sogar kleine Animationen denkbar: Man könnte etwa das Zeichnen einer Signatur oder einer Häusersilhouette abspeichern und später so wiedergeben...

SONSTIGE NEUERUNGEN

Darüber hinaus hat Electronic Arts noch viel Detailarbeit geleistet, denn beim Laden und Speichern kann jetzt z.B. ein Info-Fenster eingeblendet werden, das wissenswerte Daten über die entsprechende Datei enthält – etwa das Bild in stark verkleinerter Form und die noch verfügbare Kapazität des betroffenen Datenträgers. Hier darf man zudem Copyrights und Kurzerläuterungen eintragen, die dann bei Aufruf der Datei angezeigt werden. Nett auch, daß bei langwierigen (Lade-) Aktionen ein Zeitbalken das nahende Operations-Ende sichtbar macht.

Überarbeitet und an den Look von OS 3.0 angepaßt, präsentieren sich sämtliche Requester nun funktionabler als gehabt; so läßt die Fontauswahl auf einfachste Weise das Neueinbinden hinzugekaufter oder ausgelagerter Zeichensätze zu und unterscheidet sich darin wohltuend von der archaischen Methode, mit der „Brilliance“ die Benutzer irritiert. Praktisch außerdem, daß sich DPaint V in das sonst selten benutzte „Hilfsmittel“-Menü der Workbench einklinkt und so ein blitzschnelles Umschalten zwischen mehreren Progis unterstützt.

Seit „DPaint IV AGA“ optimiert wurde die Unterstützung drucksensitiver Mal-Tablets, ein netter Gag ist zudem das Storyboard, welches verkleinerte Animationsframes quasi im Daumenkino-Format am Drucker ausgibt. Apropos Animation: Wo früher das Kippen oder Neudimensionieren einer Anim-Brush eine ablehnende Systemmeldung hervorrief, werden nun selbst Zooms und Rotationen ausge-

führt. Erwähnenswert ist weiterhin, daß alle Werkzeug-Einstellfenster über ein neues Anwendermenü erreichbar sind – das sich bei ausgeblendeter Werkzeugleiste als äußerst hilfreich erweist.



Der überarbeitete DPaint-Farbmischer



Dank verbesserter DP-Spaydose schnell gemacht: sanfte Farbverläufe



Mit den DPaint-Fülltools kein Problem: Licht- und Schatteneffekte



Sämtliche DPaint-Requester wurden an die aktuellen OS-Versionen angepaßt

DIE KONKURRENZ: BRILLIANCE 2.0



Sehr leistungsfähig, aber gewöhnungsbedürftig: Brilliance

Bislang zählte dieses Tool ja zu den heißesten Anwärtern auf den Spitzenplatz unter Malprogis – auch wenn sich die kürzlich aktualisierte Fassung vorwiegend durch den fehlenden Dongle-Kopierschutz vom Vorgänger unterscheidet. Hier erweist sich die Benutzeroberfläche zwar als gewöhnungsbedürftig, dank der beliebigen Anzahl geöffneter Werkzeug-Menüs aber auch als recht praktisch. Hervorzuheben sind die Möglichkeit, acht Pinsel mittels eines speziellen Puffers verwalten zu können, die mehrfache UNDO/REDO-Funktion sowie der umfangreiche Animationsteil mit seiner regelbaren Transparenz und der interaktiven Festlegung von Start- und Zielpositionen. Die Werkzeuge und Malmodi sind denen von DPaint IV gleichwertig, bemerkenswert ist zudem die Geschwindigkeit, in denen Maloperationen in HAM8- und TrueColor-Modi ausgeführt werden.

Weniger schön ist jedoch die teils umständliche Font-Verwaltung, die leider nicht in der Lage ist, über den Bildrand hinausgeschriebene Zeichen in die nächste Zeile zu versetzen; sie werden kurzerhand abgeschnitten. Die fehlende Ar-Exx-Schnittstelle kann man verkraften, störender ist da schon, daß das formangepaßte Füllen einer Anim-Brush für 3D-Effekte (beispielsweise, um eine sich drehende Weltkugel zu kreieren) nicht immer so klappt, wie es soll – auch Farbverläufe innerhalb unregelmäßiger Formen fallen manchmal kurios aus. Und Trickfilmzeichner dürften sich last not least an der fehlenden Leuchttisch-Funktion stören.

...UND PERSONAL PAINT 6.1



Die preiswerte Alternative: Personal Paint

Die Stärken von Cloantos Grafikkartentauglichem Malkasten liegen im Bereich der Bild-Nachbearbeitung: Ob Motivfilter, Alpha Channel-Option für hochwertige Kantenglättung oder gar Stereogramm-Erzeugung, alle Wünsche werden erfüllt. Ja, ob man ein Bild nachträglich marmorieren, farblich negieren und 3D-Animationen nach Art des „Magischen Auges“ erzeugen will, nichts ist unmöglich. Collagen mit optimaler Anpassung der Farbpalette zweier unterschiedlicher Motive erledigt Personal Paint quasi nebenbei, auch das Anpassen verschiedener Bildformate klappt dank spezieller Algorithmen ganz hervorragend – tatsächlich ist es mitunter kaum möglich, ein 256-Farben-Original vom heruntergerechneten Bild mit nur acht Farben zu unterscheiden! TrueColor-Gemälde werden ebenfalls erkannt und unter ECS mit maximal 64, auf AGA-Rechnern mit 256 Farben dargestellt. HAM-Grafikmodi kennt Personal Paint dagegen nicht, die Formate IFF, JPEG, GIF und PCX aber sehr wohl. Und das könnte ein gewichtiges Argument für dieses Programm sein, sofern öfter Grafiken aus dem PC- oder Mac-Bereich importiert bzw. exportiert werden.

Schwachstellen finden sich hier bei den dürftig ausgestatteten Malwerkzeugen sowie im vergleichsweise kargen Animationsteil: Die Abspielrate von Anim 5- oder Anim 7-Dateien bewegt sich in Bereichen, die nur im Rahmen von Testläufen akzeptabel sind. Ein Leuchttisch fehlt ebenfalls, und die Erzeugung 3D-bewegter Animationen ist wegen des fehlenden Perspektive-Modus allenfalls umständlich zu bewerkstelligen.

USER

DAS FAZIT

Trotz aller Mankos spricht der konkurrenzlos günstige Preis von rund 90 Markern für **Personal Paint 6.1**; mehr Leistung für weniger Geld erhält man wirklich nirgends! Mit etwa 210 Mark rund doppelt so teuer in der Anschaffung, konnte **Brilliance 2.0** bis vor kurzem uneingeschränkt empfohlen werden – doch das finanziell nur unwesentlich aufwendigere **Deluxe Paint V** bringt die Rechnung wieder durcheinander: Obwohl das Programm nach wie vor nicht mit Grafikkarten zusammenarbeitet und es im Gegensatz zu beiden Konkurrenten weder über eine vernünftige Pinselverwaltung noch eine ausreichende Undo-Funktion verfügt, bildet es doch die momentane Speerspitze in Sachen Malerei und 2D-Animation am Amiga. Keine Frage, bei Electronic Arts finden Einsteiger und Profis derzeit ein gleichermaßen gut geeignetes Digi-Werkzeug! (Walter Friedhuber/rl)

DELUXE PAINT V

Komfortables Mal- und Animationsprogramm für Rechner mit zumindest OS 2.0 und 2 MB RAM; 4 MB und eine Festplatte seien empfohlen.

Preis: ca. 280,- DM (Updates älterer Versionen sind möglich)

Hersteller: Electronic Arts

BRILLIANCE 2.0

Leistungstarkes Grafiktool mit durchschnittlichem Animationsteil und Schwächen der Handhabung. Benötigt zumindest Kickstart 1.3, zwei Floppylaufwerke und 2 MB RAM; 4 MB und Festplatte seien empfohlen.

Preis: ca. 210,- DM

Hersteller: Digital Creations

PERSONAL PAINT 6.1

Preisgünstiger Malkasten mit reduziertem Werkzeugumfang, der stark in Richtung Bildbearbeitung tendiert, nur hier können auch die Formate PCX, JPEG und GIF gelesen werden. Benötigt 1 MB RAM; 2 MB und Festplatte seien empfohlen.

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Cloanto

INFO & BEZUG

Fa. Arxon, Tel.: 069/978 410 10

Fa. Cross, Tel.: 0231/53 11 334



Gerrit Jaenschke aus Schenefeld beweist den Nutzen der Gentechnik: Sein „Tiger“ wurde offenbar mit einer Giraffe gekreuzt, damit der lange Hals ein Überleben im hohen Buschgras ermöglicht. Als Genlabor diente ein A600 mit „DPaint IV“, das Reagenzformat lautet 640 x 512.

Dieser feine Heli trudelte aus Wiesbaden bei uns ein. Entworfen hat ihn Mirko Pützschel in bzw. auf seinem Ingenieurstudio – einem Amiga 4000/040 mit 16 MB RAM, wo sich der Rotor dank „Imagine 3.0“ in 256 Farben im Format 640 x 480 dreht.



Dauergalerist Markus Ziegler aus Plochingen setzte diesmal statt des Stiftes seinen 1200er und „DPaint IV AGA“ ein, um dieses japanophile Kunstwerk namens „Assault“ zu kreieren. Ein besonders schönes Durcheinander, das Du da angerichtet hast, Markus!

Kaum steht der Sommer vor der Tür, schon liegt das erste „Beach Girl“ im Sand. Dort hat es Florian Kunze aus Berlin entdeckt und sogleich mit seinem 500er und „DPaint IV“ in 16 Farben und einer Auflösung von 640 x 512 Bildpunkten abgelichtet.



Joker Galerie



Eine ganze „Festung“ hat Tino Nettling aus Bernburg mit seinem A4000 und „Imagine 3.0“ errichtet. Jetzt ist die Burg im Format 800 x 600 bezugsfertig – und kostet wieviel Miete?

Der Mai ist da, die Künstler schlagen wieder aus. Und das Joker-Imperium schlägt zurück – mit einer frühlingsfrischen Galerie voller Leserkunst vom Allerfeinsten!

IM MAI DABEI?



Der „Satanist“ von Oliver Rühl aus Heusenstamm würde jedem Akira-Comic zur Ehre gereichen! Hoffentlich wandert sein teuflisch begnadeter Schöpfer deshalb nicht bald nach Japan ab...

Was, Euer Meisterwerk war diesmal nicht auf diesen Seiten vertreten? So geht's ja nun wirklich nicht! Damit Euer Bild vielleicht demnächst der staunenden Öffentlichkeit präsentiert werden kann, solltet Ihr es uns sofort schicken – am besten samt Rückporto, ein paar Angaben zur Entstehung (das verwendete Handwerkszeug etc.) und einem Echtheitszertifikat in Form einer kurzen schriftlichen Bestätigung, daß es **GARANTIERT SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist. Plagiate werden nämlich von der Joker-Jury erst gar nicht geprüft, ansonsten aber so gut wie alles: Blei- und Buntstiftzeichnungen, Ölgemälde, Comics und natürlich Digi-Kunst, die Ihr bitte auf Diskette schickt. Wohin? Na, natürlich an den

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**



Ob es sich bei den Boxern um Maske, Foreman oder May handelt, hat uns Hartwig Nähring aus Isernhagen nicht verraten. Fest steht nur, daß der Junge in den gelben Shorts den Begriff „Kinnlade“ völlig neu definiert!

Mag ja sein, daß der alte Salomon als Richter ein echter Knüller war, aber diese salomonischen Schieds-Richter mit ihrem ewigen „Unentschieden“ nerven uns allmählich schon – man will schließlich Siege feiern können!

Doch diesen Monat bleibt das Champagnerfaß leider zu, denn auch gegen Pleasurestoff konnten wir mit 1:1 nur ein Remis herausholen – dabei war die Begegnung wahrlich von Dramatik geprägt! Während der ersten halben Stunde sah es nämlich ausgesprochen übel für uns aus, bis Stockbisler praktisch zeitgleich mit dem Halbzeitpfeiff der Führungstreffer gelang. Nach der Pause konnten die Gäste dann vor gut 8.000 Zuschauern ausgleichen, und am Ende wäre uns fast noch das Siegestor geglückt, aber Schiri Moses Abraham wollte ja unbedingt salomonisch sein. Und so verteilte er auch seine gelben Kartons ganz gerecht unter Regnet, Celal und Wunderlich. Aber vielleicht wollte er dem Grafiker-Trio ja auch bloß neue Zeichenunterlagen spendieren?

Ihr spendiert dem FC JOKER jedenfalls 75 Prozent Einsatz und den Fans Eintrittskarten für 13,- DM pro Stück, so daß nun 87.000 Marker auf dem Konto den 100.000 miesen Kreditmäusen gegenüberstehen. Und jetzt verrät uns doch bitte noch, wie es im nächsten Auswärtsspiel gegen Blei... äh, Blähbein weitergehen soll – hier unsere berichtigten sieben Fragen:

- 1) Wieviel Einsatz ist gegen die Blähbeine angesagt (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Im Transfermarkt dürft Ihr Euch einen schunkeln – falls Ihr bereit seid, den entsprechenden Kredit aufzunehmen!
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Der Eintritt geht an die Konkurrenz und ist daher uninteressant.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 400.000 DM) oder abbezahlen?

Gut geplant ist bekanntlich schon halb planiert, und daher solltet Ihr Eure Antworten per Postkarte an die irgendwo auf dieser Seite versteckte Adresse unseres Vereinsbüros schicken, damit wir alles gut auswerten und anschließend die Blähbeine gut planieren können. Genaugenommen übernimmt natürlich wieder unser Fußballmanager-Programm die eigentliche Arbeit, denn wir zählen bloß die Karten und sagen dem Compi dann, mit welchen Werten er rechnen darf. Im Gegenzug

spuckt er aus lauter Dankbarkeit alle Ergebnisse des vierten Spieltags aus, die wir dann halt im nächsten Heft abdrucken – so einfach ist das! Unter allen, die die versteckte Adresse finden, drücken aber auch wir wieder was ab, nämlich:

1 x Ruff 'n' Tumble
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Shirt

Verlost wird wie gesagt unter allen Teilnehmern, und wer ein solcher werden will, der darf seinen Absender nicht vergessen und braucht eine passende Briefmarke; da versteht der Postsportverein keinen Spaß. So, und jetzt macht Euch mal schön an die Beantwortung der Fragen bzw. auf die Suche nach unserer Adresse! Kleiner, aber feiner Tip für Brillenträger mit mehr als 400 Dioptrien: Sie muß hier irgendwo ganz in der Nähe sein...

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 3. Spieltag

FC JOKER	– DSC Pleasurestoff	1:1
Night & Matschig	– Berlin East/West	4:1
Wurm. Wolfsschreck	– 1. FC Blähbein	4:2
Bodo Tiltner	– Maniac Menschen	0:4
Opafun	– Playpower	4:0
Blue Beiß	– Austerwitz	2:0
Hammerfoot	– Battle Kumpans	5:2
Amiga James	– Un. Hofftschwer	2:1
Langohrer SK	– Bummico	1:0
Raschmehr	– Softbär 2000	3:1

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Hammerfoot	6:0	12:5
2) Wurm. Wolfsschreck	6:0	8:4
3) Night & Matschig	5:1	10:4
4) Opafun	4:2	8:3
5) Maniac Menschen	4:2	6:2
6) Blue Beiß	4:2	7:5
7) Raschmehr	4:2	5:3
8) Bummico	4:2	4:2
9) FC JOKER	4:2	6:5
10) Langohrer SK	4:2	3:2
11) Amiga James	3:3	6:6
12) DSC Pleasurestoff	3:3	3:3
13) 1. FC Blähbein	2:4	5:8
14) Austerwitz	2:4	3:6
15) Battle Kumpans	2:4	5:9
16) Un. Hofftschwer	1:5	4:6
17) Softbär 2000	1:5	5:9
18) Playpower	1:5	4:10
19) Bodo Tiltner	0:6	2:8
20) Berlin East/West	0:6	2:8

KICKER CUP



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	–	29	200.000
2) Wunderlich	Tor	28	27	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	45	390.000
4) Joker	Abw	–	12	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	29	190.000
6) Freckmann	Abw	24	15	60.000
7) Stockbisler	Mit	12	30	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	18	38	220.000
10) Celal	Mit	16	31	280.000
11) Mogenauer	Mit	15	31	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	58	550.000
13) Dzierzynski	Ang	–	28	220.000
14) Stein	Ang	9	32	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	32	240.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Schunkel	Tor	28	316.000

Paarungen: 4. Spieltag

1. FC Blähbein	– FC JOKER
Battle Kumpans	– Blue Beiß
Softbär 2000	– Langohrer SK
DSC Pleasurestoff	– Amiga James
Austerwitz	– Opafun
Bummico	– Bodo Tiltner
Maniac Menschen	– Wurm. Wolfsschreck
Un. Hofftschwer	– Night & Matschig
Berlin East/West	– Hammerfoot
Playpower	– Raschmehr

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



**M
A
I**

FERNSEHEN

Bayern, ein High-Tech-Land? Mancher denkt da ja eher an Silicon Valley oder Japan, aber zu Unrecht! Das zeigt eine Dokumentation über A-Bay-FOR, die Arbeitsgemeinschaft der Bayerischen Forschungsverbände; zu sehen am Mittwoch, den 10. Mai um 20.15 Uhr im Bayerischen Fernsehen.

Trekkies vor die Glotze: SAT 1 strahlt voraussichtlich ab Freitag, dem 12. Mai, täglich außer sonntags um 14.55 Uhr und dann als Wiederholung noch mal um ca. 2.05 Uhr alle 178 Folgen von „Star Trek: The next Generation“ aus!

STÄNDIGE FERNSEH- SERIEN

Am Dienstag, den 2. Mai läuft im Bayerischen Fernsehen um 8.30 Uhr die Folge „Vom Umgang mit Texten“ aus der Reihe „EDV“. Weitere Folgen sind wöchentlich am gleichen Sendeplatz zu sehen und werden jeweils nachmittags um 16.30 Uhr wiederholt.

Der Frage „Neues Lernen – interaktiv und kreativ?“ geht das Bayerische Fernsehen am Mittwoch, den 3. Mai um 20.15 Uhr in „Forscher, Fakten, Visionen“ nach.

Neue Technologien vernichten viele althergebrachte Arbeitsplätze, aber sie schaffen auch

neue: Der „WISO-Tip“ zeigt am Donnerstag, den 4. Mai um 21.15 Uhr im ZDF, worauf es bei den Jobs von morgen besonders ankommt.

Samstags am 6. Mai und an allen darauffolgenden Samstagen im Monat wird um 10.30 Uhr der Umgang mit dem Computer zum Kinderspiel – in „Neues... Computer für Kids“ auf 3Sat. Wiederholungen gibt es jeweils montags um 9.00 Uhr.

Am Montag, dem 8. Mai um 19.30 Uhr, zeigt Christian Spannig dann in „Neues... Die Computershow“ ebenfalls auf 3Sat, was es so Neues gibt.

Aktuelles aus dem „Computerclub“ stellt Wolfgang Back am Sonntag, den 21. Mai um 10.15 Uhr im WDR vor.

Den neuesten Computertip von Günther Alt bringt das ZDF am Donnerstag, den 25. Mai um 21.00 Uhr im Wirtschaftsmagazin „WISO“.

RUNDFUNK

Ein Rechner, der sich ärgern kann – unmöglich? Dieter Dörners Baupläne für eine Computerseele werden am Dienstag, den 2. Mai in Bayern 2 um 19.30 Uhr vorgestellt.

Trekkies vor das Radio, denn am Dienstag, den 23. Mai sendet WDR 1 um 23.00 Uhr ein satirisches Hörspiel rund um die Enterprise: Im Jahr 2200 läßt der Magnesitron-Tablettenabhängige Kirk seine

Mannschaft schmächtig im Stich, als Gefahr durch das berühmt-berüchtigte Schreimonster droht...

Das Forum der Wissenschaft beschäftigt sich schließlich auf Bayern 2 in zwei Sendungen jeweils um 19.30 Uhr mit Erfindungen. So geht es am Dienstag, den 30. Mai in „Nobelpreise, aber keine Patente“ um das Problem der Vermarktung, und tags darauf am Mittwoch, den 31. Mai in „Experimente ohne Wagniskapital“ um die Angst vor dem Risiko.

STÄNDIGE RUNDFUNK- SERIEN

Ergonomisch gestylte Tastaturen, besonders handliche Mäuse und schicke Gehäuse-Outfits sind ja keine Seltenheit mehr, und so geht es am Samstag, den 6. Mai im Computermagazin „Chippie“ auf hr2 um das Thema „Computer und Design“.

In der „ComputerCorner“ der Ruhrwelle Bochum, die ebenfalls am 6. Mai um 10.15 Uhr ausgestrahlt wird, dreht sich diesmal alles um Festplattenkomprimierer.

Am Montag, den 8. Mai gibt es bei Radio Euro zwischen 17.00 und 18.00 Uhr wieder „Bit für Bit“ alles, was ein Rechner-Herz höher schlagen läßt.

„Computer online – Das aktuelle Magazin für Computer & Elektronik“ wird am Freitag, den 12. Mai um 15.05 Uhr auf NDR 4 ausgestrahlt.

Am Montag, den 22. Mai gibt es auf Radio B 2 zwei Stunden „Chips und Bits“.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden am letzten Mittwoch (24. Mai) des Monats um 19.00 Uhr in der wöchentlichen Sendereihe „Club on-line“ auf NDR 2 vorgestellt.

Wie immer jeden Montag um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von Radio ffn die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch“ kommen ebenfalls immer montags um 17.00 Uhr von Radio Hamburg die Bites über den Äther.

Bei Radio Mainwelle trifft man sich auch montags, und zwar um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich montags ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital“ auf Bayern 2 im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zündstoff für Computerfreaks.

Der „Point – Computerspiel-Tip“ geht an jedem Donnerstag zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an die Hörer von SDR 3.

Guter Rat ist nicht teuer, jedenfalls nicht samstags von 10.45 bis 11.00 Uhr im „Ratgeber: Computer“.

Auch die Sendereihe „Forschung aktuell“ im Deutschlandfunk bringt jeden Samstag von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special.

(Barbara Grohmann)



Schräglauf: sagt man, wenn das Diskettenlaufwerk schlecht justiert ist, was zu Schreib- und Lesefehlern führen kann.

Schreib-Lese-Kopf: ist jener Teil eines Disketten- oder Festplattenlaufwerks, der durch Magnetisieren des Mediums die Information ablegt. Während bei den altertümlichen Kassetten- und den Disklaufwerken der Kopf direkt mit der Scheibe in Berührung kommt, „schwebt“ er bei einer Harddisk auf einem Luftpolster. Und solange keine Fremdkörper ins Getriebe kommen (merke: niemals die Festplatte öffnen!), schützt diese Methode auch prima vor mechanischer Überbeanspruchung.

Schreibschutz: verhindert das unabsichtliche Löschen und Bespielen von Disketten. 5,25-Zoll-Disketten verfügen dazu über eine Einkerbung an der Seite, die von einer Lichtschranke registriert wird; bei den stabileren 3,5-Zoll-Scheiben ist zu diesem Zweck ein kleiner Schieber angebracht.

Schubtraktor: ist kein landwirtschaftliches Fahrzeug mit Turbinenantrieb, sondern eine Vorrichtung, um Papier durch den Drucker zu schieben – im Unterschied zum Zugtraktor, der diese Aufgabe quasi „zügig“ erledigt.

Schwedenorm: nennt sich eine Sammelbezeichnung für strahlungsarme Bildschirme. Diese Norm wurde von der schwedischen staatlichen Prüfstelle für Meßgeräte MPR und dem ebenfalls dort gelegenen Strahlenschutzinstitut erstellt.

Meist meint man mit dem Begriff also die MPR II-Norm.

Science-fiction: brauchen wir wohl nicht extra zu erklären, oder? Eben, dann lassen wir's auch – und begnügen uns mit dem Hinweis auf die gebräuchliche Abkürzung SF (während der Begriff „SciFi“ unter Fans verpönt ist).

Screen: lautet der englische (oder neudeutsche) Ausdruck für Bildschirm. So bezeichnet man aber auch oft Menüs, etwa als „Optionsscreen“.

Scrollen: Dieses Kunstwort aus „Screen“ und „Rollen“ umschreibt das zeilenweise Verschieben von Texten und Grafiken auf dem Bildschirm. Speziell bei Actionspielen klappt das in alle Richtungen und oft in mehreren Ebenen, also parallax – ganz klar eine Domäne des Amigas!

SCSI: Hierbei handelt es sich um eine 1986 genormte Schnittstelle, über die sich Peripheriegeräte wie Festplatten, CD-ROM-Laufwerke oder Streamer an den Rechner anschließen lassen. Im A3000 ist so was Standard, bei allen anderen Amigas läßt sich's nachrüsten – wobei Schnittstellen nach der aktuellen SCSI 2-Norm übrigens mehrere Megabyte pro Sekunde von der HD ins RAM schaufeln können.

SD: lautet die Abkürzung für „Single Density“ und meint eine Diskette mit einfacher Dichte – im Unterschied zur HD-Scheibe (also „High Density“) mit doppeltem Fassungsvermögen.

SECAM: sagt der Deutsche, wenn er das französische „séquentielle à mémoire“ meint. Die Rede ist dabei von einer Farbfernsehnorm, die aus dem in Amerika gebräuchlichen NTSC-Verfahren entwickelt wurde. Wie unschwer zu erraten, ist sie in Frankreich und zudem in allen Ostblockstaaten verbreitet.

Sedezimalsystem: ist ein anderes Schimpfwort für Hexadezimalsystem und bezeichnet eine Zahlenspielerlei, bei der man statt von eins bis zehn gleich bis 16 zählt und dazu neben den Ziffern 0 bis 9 die Buchstaben A bis F zu Hilfe nimmt – alte Cheater, die schon mal im Hexeditor an Stärkeknoten oder Barschaften herumgepfuscht haben, wissen, wovon die Rede ist. Ansonsten arbeiten Programmierer gerne mit diesem System, weil sich so Speicher- bzw. Registerinhalte besonders übersichtlich darstellen lassen.

Sega: bedarf wohl keiner Erläuterung, oder? Gemeinsam mit Nintendo beherrschen die Japaner den Konsolenmarkt – auch wenn der Stern der gängigen Geräte wie „Master System“ (8 Bit) und „Mega Drive“ (16 Bit) bereits wieder im Untergehen begriffen ist.

Sektor: ist die kleinste vom Floppy-Controller adressierbare Einheit auf einer Diskette bzw. Festplatte. Die Einteilung in Sektoren erfolgt beim Formatieren.

Sequentielle Datei: Im Gegensatz zu einer relativen Datei können bei diesem Dateityp die Daten nur hintereinander gelesen und verändert werden. Es müssen also immer alle Daten durchgesehen werden, was den Nutzwert von sequentiellen Dateien zwar einerseits stark einschränkt, aber aufgrund einer weniger aufwendigen Datenverwaltung andererseits etwas Speicherplatz sparen kann.

Seriell: ist das Gegenstück von parallel und meint Vorgänge, die statt nebeneinander eben hintereinander ablaufen. Beispiel gefällig? Okay, dank Multitasking vermag der Amiga mehrere Aufgaben gleichzeitig zu bewältigen, während DOSen-User immer schön eins nach dem anderen erledigen müssen und ihre schöne Rechenpower vergeuden. Ähnliches passiert z.B. an der seriellen Drucker-Schnittstelle, die ihre Daten Bit für Bit durch den Bus jagt.

Serum: ist ein wenig gebrauchter Begriff für „Virenkiller“-Programme).

Server: nennt man jenen Computer innerhalb eines Netzwerkes, der nur eine einzige Aufgabe hat – etwa Druckerverwaltung, Organisation von Datenbanken oder ähnliches. Oft ist dies ein mit zusätzlichem Speicher oder besonders großen Festplatten ausgerüsteter Rechner, der seine „normalen“ Kollegen entlasten soll.

Shareware: wird oft und gerne mit Public Domain verwechselt, weil die gemeinte Software prinzipiell ebenfalls frei kopiert und weitergereicht werden darf (meist handelt es sich hier um abgespeckte „Schnupper-Versionen“ von Spielen oder Anwendungen). Doch im Unterschied zu PD muß man sich bei der regelmäßigen Nutzung eines Shareware-Programms gegen eine geringe Gebühr beim Hersteller registrieren lassen. Schließlich will der Autor auch mal Butter auf sein Brot...

Shift-Taste: Dieses Knöpfchen sollte eigentlich jeder schon auf seinem Rechenknecht gefunden haben – es dient zum Umschalten von Klein- auf Großbuchstaben und wird deswegen von mancherlei ernsthaften (und oft auch betagteren) Usern „Umschaltaste“ genannt. Was z.B. die Hersteller von Simulationen aber nicht daran hindert, die Shift-Taste auch mal anderweitig zu belegen.

STROMMAUSFALL.

Nachdem wir im letzten Heft die neuesten Quellenbücher für diverse Systeme durchgehechelt haben, kehrt nun wieder der Alltag ein – mit zwei sehr unterschiedlichen und ganz und gar nicht alltäglichen Testkandidaten!

KARMA



KARMA

Zur besinnlichen Einstimmung wollen wir mit einem Rollenspiel beginnen, das die große Esoterik-Welle in die Shops gespült hat: Das titelgebende Karma ist ein aus dem Hinduismus bzw. Buddhismus stammender Begriff, der den Glauben an die Wiedergeburt beinhaltet und mit „Schicksal“, „Seele“ oder „Schulden auf der Bank“ nur sehr unzureichend übersetzt werden kann. In bezug auf Spiele ein eher sprödes Thema, aber den Autoren von Feder & Schwert („Vampire“) ist es gelungen, daraus in Tateinheit mit dem chinesischen Orakelbuch „I Ging“ und seiner Lehre von Yin und Yang ein sehr originelles, spannendes und atmosphärisch dichtes Rollisystem zu stricken.

Die Handlung ist in der magischen Fantasywelt Távál Ruchoth wa'Shedfm angesiedelt, wo die verschiedensten Rassen leben – Elfen, Feen und Zauberschlangen etwa, aber auch ein paar Menschen. Genaugenommen sind es sogar ziemlich viele Menschen, weshalb die meisten der Fabelwesen nicht so gut auf unsereins zu sprechen sind. Das individuelle Skelett der Helden wiederum besteht aus ganz gewöhnlichen Attributen, Fertigkeiten und Kenntnissen; diverse magische Professionen gehören ebenfalls zum Angebot. Völlig neu ist hier jedoch die Methode des

„Auswürfelns“, denn bei Karma wird in solchen Fällen ein regelrechtes Orakel gezogen, wobei Erfolg oder Mißerfolg einer Aktion (unbeschadet diverser Modifikatoren) davon abhängen, aus wie vielen Yin- bzw. Yangelementen sich das gezogene Symbol zusammensetzt. Ja, wer zur erzählerischen Rolli-Schule neigt, kann sogar den eigentlichen Orakelsinn in die Entscheidung einfließen lassen. Wenn der Hexer Caspiol also z.B. einen neuen Zaubertick ausprobieren möchte, so würde das



anderswo entweder gelingen oder schiefgehen, doch hier erwächst aus einem Urteilsspruch wie „Man muß einen erfahrenen Lehrer finden und ihm auf die rechte Weise gegenüberzutreten“ vielleicht der Stoff zu ganz neuen Abenteuern...

Auch die ungewohnte Regel bezüglich der Wiedergeburt toter Helden, die über viele Leben hinweg schlechte Karmapunkte mit guten Taten „abarbeiten“ müssen und sich u.U. sogar an bestimmte Kenntnisse oder Fähigkeiten ihrer Vorgänger „erinnern“ können, gefiel uns ausnehmend gut. Wer also mal Lust auf ein etwas anderes Rollenspielsystem verspürt, der sollte sich hier reinkarnieren lassen!

NEUES LAND

Auf seine Art nicht minder originell ist diese strategische Neuentwicklung des Fanfor-Verlags, wenngleich sie (wie



NEUES
LAND



sogenannte „Einflußpunkte“ zu erringen; wer als erster 25 dieser Points im Sack hat, der gewinnt den Kolonisierungswettlauf. Die Einflußpunkte selbst wiederum gewinnt man z.B. durch die Errichtung von Handelsstationen und Kapellen, folglich müssen Händler und Missionare über das große und gefährliche Meer geschipert werden. Doch verweigern die Feiglinge die Überfahrt, sollte sich keine ausreichend schlagkräftige Konquistadoren-Eskorte mit an Bord befinden. Na ja, das kann man verstehen, schließlich treiben sich allüberall Piraten und natürlich die kampflustigen Gegenspieler herum...

Herstellertypisches Hauptmerkmal des Spielablaufs ist das faire Design, in dem nämlich jeder Eroberer seine pro Runde anfallenden (Un-)Taten (neue Händler oder Missionare anheuern, Schiffe bewegen, Handelsstationen bauen, Piraten auf die Windjammer der Kollegen hetzen usw.) beliebig zusammenstellen kann – solange sie den Wert von jeweils fünf Aktionspunkten nicht überschreiten. Heimtückische Anschläge in der neuen Heimat sind dabei ebenso statthaft wie Überfälle auf hoher See; die Ergebnisse dieser Gefechte werden wie schon bei den „Geweiheten Steinen“ mit Hilfe besonderer Würfel auf handliche und einleuchtende Weise ermittelt. Überhaupt erweist sich auch das neue Fanfor-Game hinsichtlich des Materials wieder mal als recht edel ausgestattet, denn die beiden Spielbretter (Meer und Land) bestehen aus dicker und stabiler Pappe, und die rund 3,8 Millionen Papp-Counter sind ganz nett bedruckt. Ja, die Schiffe kann man sogar mit echten Zahnstocher-Holzmasten verzieren, von den beiliegenden Holzwürfeln ganz zu schweigen.

Der relativ hohe Preis des neuen Landes geht somit letzten Endes schon in Ordnung, und für einen unter Euch ist das Teil sogar völlig umsonst! Womit wir bei

der traditionellen Verlosung unserer Rezensionsexemplare angelangt wären...

WIE, WO, WAS?

Wer also eine Karriere als Karmiker oder Kolumbus-Kollege anstrebt, der braucht nur die Antwort auf eine der folgenden Fragen: Wie heißt das religiöse Oberhaupt von Tibet? Und mit wie vielen Schiffen entdeckte Kolumbus Amerika? Das Lösungswort wäre auf einer Postkarte zu notieren und nebst leserlichem Absender an unsere nachstehende Adresse zu senden, damit unsere hauseigene Glücksfee ihres Amtes walten kann. Letzten Monat waltete sie übrigens unter Zuschriften mit den Begriffen Klaus Kinski, Haus Marik und Seattle – wer so was auf seinem Schrieb hatte, sollte daher mal in der Ruhmeshalle nach seinem Namen forschen. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

schon der Vorgänger „Geweihete Steine“) etwas an ihren wirren Spielregeln krankt. Aber wenn man die Grundgedanken dieses Brettspiels erst mal verinnerlicht hat, dann ergibt sich das Regelwerk mehr oder weniger ganz von allein – und der Spielspaß, den hier drei bis sechs mittelalterliche Entdecker beim Erobern neuer Kontinente haben können, ist diese kleine Unbequemlichkeit allemal wert. Jedenfalls geht es letzten Endes darum,



Karma

Spielmaterial: 75%
Spielregeln: 82%
Spielreiz: 80%
Besonderes: Das „I Ging“-Orakel als Rolli-Würfelsystem!
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 25,- DM
Bezug: Feder & Schwert
Wasserwerkstr. 204
68309 Mannheim

Neues Land

Spielmaterial: 83%
Spielregeln: 62%
Spielreiz: 79%
Besonderes: Hier sind mal wieder besonders viele Pappchips vorab aus den Bögen zu drücken.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Bezug: Fanfor-Verlag
Lange Rötterstr. 74
68167 Mannheim

COIN OP



Nach den Polygon-Orgien der letzten Ausgabe nehmen wir jetzt erst mal einige Wrestler in den Schwitzkasten, um dann ein paar gar nicht so ruhige Kugeln am Flipper zu schieben – was ja derzeit auch am Compi besonders angesagt ist.

RING OF DESTRUCTION



Mit dieser Wrestling-Maschine im Comic-Look präsentieren die alten Straßenkämpfer von Capcom ihre neueste Errungenschaft in Sachen „digitaler Aggressionsabbau“: Stolz 14 Fleischberge mit je nach Herkunft und Gewicht unterschiedlichen Kampftechniken stehen zur Wahl, darunter die zehn Ringer aus dem Vorgänger „Slam Masters“, die inzwischen neue Taktiken erlernt haben. So malträtiert „Schafskopf“ Alexander seine Gegner mit Wolle (!), während der fettleibige Jack die Kundschaft mit Haut und Haaren flambiert. Natürlich gibt

es neben diesen Special-Moves auch die üblichen Kicks und Hiebe sowie erfreulicherweise gut anwendbare Defensiv-Manöver, die dem Spiel eine gewisse taktische Note verleihen. In Sachen Grafik hat man ebenfalls nichts anbrennen lassen, denn die exzellent animierten Muskelpakete agieren vor bewegten Schauplätzen wie einer New Yorker Arena oder einem Karibik-Szenario. Und weil dazu noch satter Q-Sound kommt, werden Wrestling-Fans derzeit nur von der leibhaftigen WWF besser bedient.



DIRTY HARRY

Hier meldet sich Altheld Clint Eastwood zurück, um in der aktuellen Verflippung des legendären Streifens von Don Siegel Selbstjustiz mit der Silberkugel zu üben. Als Arm des Gesetzes soll sich der Spieler dabei so viele Ganoven wie möglich greifen, darf an Verfolgungsjagden teilnehmen und Briefbomben entschärfen.

Nachdem man den Ball per Revolvergriff ins Spiel gebracht hat, jagt er durch eine miniaturisierte Stadt mit Banken und Warenhäusern, die von bösen Buben heimgesucht werden. Spektakulär ist die

auch nachgebaute 44er Magnum im Spielfeld – mit der rechten Flippertaste kann damit auf blinkende Ziele geballert werden, und zwar in jede beliebige Richtung! Dazu treibt der Alcatraz-Multiball den Adrenalinspiegel mächtig in die Höhe, während das DCS-Soundsystem die Ohren des verspielten Gesetzeschüters gebührend beschallt. Eine weitere Besonderheit dieses heißen Actionflippers ist übrigens die deutsche Synchronisation der Sprachausgabe, also: Make my day! Oder war's „mach mir meinen Tag“?

THE SHADOW

Unser zweiter Film-Flipper ist etwas ganz Besonderes – nämlich das seltene Beispiel dafür, daß eine Umsetzung besser sein kann als die Vorlage! Was im Kino nur lauter Grusel war, vermag auf der schiefen Arcade-Ebene durchaus zu faszinieren:

Die Story vom leicht schizophrenen Lehemann Lamont Craston, der mit hypnotischen Fähigkeiten seine Umwelt dirigiert, wurde hier auf ein dezent ausgeleuchtetes Spielfeld übertragen, das neben den üblichen Bumpen und Targets allerlei interessante Neuigkeiten zu bieten hat. So können z.B. mit zwei zusätzlichen Knöpfen ebenso viele Schwerter gesteuert werden, um die Kugel auf verschiedene Rampen zu lenken. Originell ist auch das Mini-Spielfeld „Battlefield“,

wo der Ball mit einem Blocker gelenkt wird, während magische Ringe ihn in geheime Spielszenen katapultieren. Doch noch in anderen Bereichen setzt diese perfekt ausgeklügelte Nobelmaschine Maßstäbe, denn es wird teilweise mit bis zu fünf Bällen gleichzeitig gespielt, und nicht weniger als 1.000.000.000 Punkte sind zu holen!



Freunde des klassischen Gothic-Horrors dürfen jetzt bei der Pinball-Version von Mary Shelleys monströsem Schöpfungsepos den Kugelgott mimen – und fühlen sich dabei hoffentlich besser als weiland die unverstandene und geschundene Kreatur. Der neue Silbersarg wird übrigens vom Digitalien-Hersteller Sega vertrieben und erfreut das Auge mit atmosphärisch dichtem Artwork von Paul Fa-



FRANKENSTEIN

ris, der ja bereits das „Phantom der Oper“ auf Glas bannte.

Weil auch hier die neueste Verfilmung des alten Stoffes Pate stand, darf eine sich bewegende Miniatur-Fratze von Movie-Monster Robert DeNiro den Spieler erschrecken, während die Klauen des Ungeheuers über das Schicksal so mancher Kugel bestimmen. Doch originellerweise können Bälle sogar nachgekauft werden! Erwähnenswert wären noch das überdimensionierte Display und die Wahl zwischen dem originalen Filmsoundtrack von Patrick Doyle und Edgar Winters Rock'n'Roll-Frankenstein für musikalische Pinball-Wizards. Fehlt nur noch eine dunkle Ecke, und man kann sich zum Kugeln gruseln.



Ob sich der titelgebende Basketball-Star Shaquille O'Neal (der am Amiga ja bereits in einem Prügelgame auftritt) über die Rückkehr „Air“ Jordans ärgert, wissen wir nicht; aber mit seinem innovativen Flipper kann er allemal zufrieden sein: Um den sportlichen Kasten mit dem waschechten und zudem beweglichen Korb am Spielfeld, in den der Ball bugsiert werden muß, dürfte Super-Michi ihn jedenfalls beneiden!

SHAQ ATTAQ

Hier einen klassischen Dunking zu landen ist alles andere als simpel (selbst in der NBA stehen die Körbe still...), dazu kommen noch Extras wie Special-Shots, Tip-Offs und natürlich die obligatorischen Flipperzutaten wie Bumper, Rampen etc. Ambitionierte Kneipen-Sportler werden an dem steilen Teil also ihre helle Freude haben, zumal die Körperertüchtigung daran mit einem Minimum an Schweiß praktiziert werden kann – und vermutlich ganz in der Nähe eine Bierquelle sprudelt...

(Manuel Semino)



DER DOPPELSCHLAG:

AB 26. MAI KRACHT'S AM KIOSK

Weil die kommende Doppelausgabe für zwei Monate vorhalten muß, werden wir es mal wieder richtig krachen lassen: Mit **MEHR SEITEN** für heiße Tests, coole Previews, prima Specials, feine Wettbewerbe, geprüfte Lösungshilfen und natürlich den multimedialen Sonderteil **AMIGA CD-JOKER!** Denn ob Ihr es glaubt oder nicht, im Frühsommer steht uns endlich mal wieder ein warmer Spiele-Regen bevor:

Mit **DUNGEON MASTER II** und dem **SEELENTURM** sind zwei neue Top-Abenteuer im Anmarsch, mit **TURBO TRAX** rollt ein weiterer Amiga-Racer an, **RUFFIAN** will die Plattformen entern, die **BALDIES** winken mit aktueller Siedlungsstrategie, und **FRONTLINES** bzw. **STAR CRUSADER** rufen zum Krieg. Oder wie wäre es mit TV-Fußball à la **RAN TRAINER**? Oder mit dem „Diggers“-Nachfolger **EXTRACTORS**, der selbstverständlich ausschließlich auf CD erhältlich sein wird? Oder wie wäre es damit: Ihr seid einfach am 26. Mai am Kiosk, um Euch den neuen Joker zu holen! Daß die Doppelausgabe doppelt gut wird, können wir jedenfalls versprechen – so wie wir Abonnenten einen sattem Preisvorteil, beschleunigte Lieferung und eine Prämie versprechen können: vielleicht führt der nächste Weg also doch lieber gleich zum Abo-Coupon?



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERTENTENVERZEICHNIS

1 x 1 Computer	22,23	Lill Laserdruck	53
Arktis	9	Mallander	2
Bachler	70	Media Point	27
Bergler	79,83	Megasoft	25
Call & Play	79	Micronik	19
Cross	14,15	Mirox	29
Esser	87	Okay Soft	79
Fun + Action	104	Pawlowski	103
Golden Rainbow	6	Quicksoft	29
Grothe	6	Softsale	32,33
HEP	55	Sparschwein	87
HK Computer	36,37	Vesalia	74,75
HP Computer	87	WDD	49
Impuls Mailorder	51	Wial	67
Joker Verlag	26,45,61,71,76,95	Poster:	Acid Software
Joysoft	43	Poster:	Kalko

SUPER **SKIDMARKS**



Flamingo TOURS

